Não vendemos assinaturas

R$ 2,99

Venda somente em banca

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

RUNE JADE - DC
LUNAR 2: ETERNAL BLUE - PS
SIMCITY 64 - N64
E MUITO MAIS

SUCESSO DO GBC

RUNE JADE

HUDSON MOSTRA SEU RPG NO DREAMCAST

GAMERS

ANO VI NÚMERO 61

R$ 2,99

URBAN CHAOS

O NOVO GAME DE AÇÃO DA EIDOS

SOT BERSERK

KESSEN

BARDER ZONE

ACE COMBAT 3

ARMY MEN SARGE'S HEROES

A GUERRA DO PLÁSTICO TEM UM NOVO HERÓI

CONFIRA TODOS OS GOLPES

GAMERS
É uma publicação semanal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Em parceria com a:

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

OS MOMENTOS COM O PS2

Depois de tanta especulação a respeito da nova plataforma da Sony, finalmente o PS2 foi lançado — sortudo aqueles que conseguiram um aparelho no Japão (o preço do console por importadoras está chegando ao absurdo de mais de R$ 2.000,00!). Mas agora que os pesos pesados entram no ringue (DC e PS2), resta esperar pelas novas cartadas da Nintendo e até da Microsoft com seu X-Box.

Nesta edição você confere, começando pelo Game News, **Star Ocean: Blue Sphere**, que se mostra uma continuação de sua versão PS, mas para Game Boy Color. **Lunar 2: Eternal Blue** logo estará no PlayStation em sua versão americana. A Nintendo não fica para traz com **The Legend of Zelda: Mask of Mujula** e **Sim City 64**. A Hudson também mostra seu **Rune Jade** para Dreamcast, um RPG que promete. Enquanto a Eidos não mostra ter mais nenhum Tomb Raider na manga, **Urban Chaos** pode manter as coisas por enquanto.

Duke Nukem volta mais uma vez, tendo a importante missão de repovoar todo o planeta em **Duke Nukem: Planet of the Babes**. E dando continuidade a seu predecessor, vem aí **Collin McRae Rally 2**.

E nas avaliações, você encontra alguns dos primeiros jogos de PS2, como **Kessen**, o game de estratégia todo em tempo real da Koei, **Stepping Selection**, um quase clone do game de dança da Konami feito pela Jaleco, e **DrumMania** da Konami dispensa comentário. Ainda para o bom e velho PlayStation, temos **Sammy Sosa's Softball Slam**, o game de baseball que você pode aprender a gostar, **Army Men: Sarge's Heroes** — mais um game da batalha dos bonecos de plástico. Se você gosta do clima tranqüilo e silencioso, então vá pescar em **Championship Bass**, ou então entre no campo de batalha na versão americana de **Ace Combat 3: Electrosphere**. Se for demais, concentre-se para a tacada em **Hot Shots Golf 2**. Para Dreamcast, confira o game de futebol **Virtua Striker 2: 2000.1** (Sega) e **Swords of the Berserk Guts Rage** (Eidos). No PC, vem o game de snowboarder **Boarder Zone** e uma batalha entre deuses em **Invictus**. De quebra, confira os golpes de **Street Fighter EX3** do novo PlayStation 2!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 61

O novo game de ação da Eidos

URBAN CHAOS

Urban Chaos

SEÇÕES

GAME NEWS

Página 07

ESPAÇO DO LEITOR

Página 17

PRÓ DICAS

Página 22

ÍNDICE

SEÇÕES

Kessen

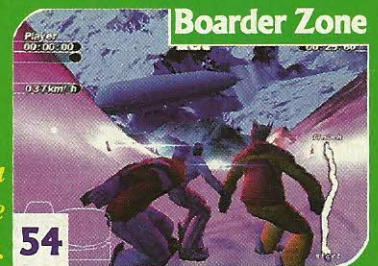
34 — *O arrasador game de guerra estratégica da Koei todo em tempo real!*

Ace Combat 3

44 — *A versão americana mostra que a missão ainda não acabou.*

Virtua Striker 2

48 — *A Sega, seu game de futebol no Dremcast e muitas emoções.*

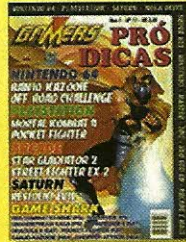
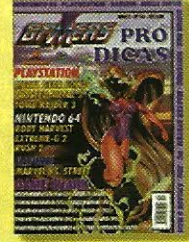
Boarder Zone

54 — *Os detalhes fazem a diferença num game de snowboarder.*

Todos os golpes e noções básicas para massacrar seus adversários

Street Fighter EX 3 58

PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

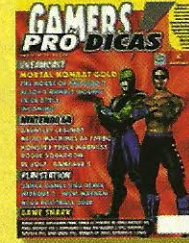
Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ
DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

STAR OCEAN: BLUE SPHERE

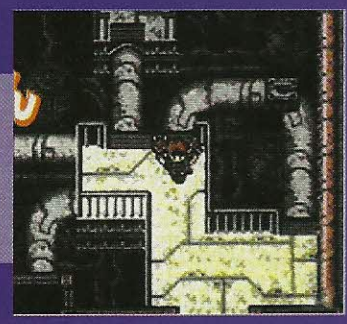
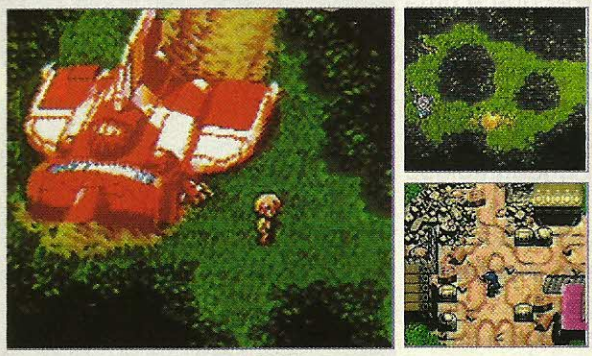
ENIX / tri-Ace

RPG - N/A

Previsto para o verao de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA:

Um dos jogos de maior sucesso de 1999 foi o super hit Star Ocean: The Second Story da Enix lançado nos Estados Unidos pela Sony. Os sistemas detalhados de criação de itens e habilidades deu a Star Ocean 2 ainda mais seguidores e o dobro de sucesso no Japão em 1998. Enquanto que um trabalho de um 3º jogo para o PSX2 continua, o produtor Tri-Ace fez um jogo Star Ocean portátil para manter os fãs grudados na série. Titulado Star Ocean: Blue Sphere, o titulo do Game Boy Color irá conter os personagens de SO2 e a continuação de sua história. A trama começa 2 anos depois de SO2. Todos os 12 personagens irão voltar, uma característica que agradará muitos os fãs de SO2. Como os 12 personagens se reunirão, ou se haverá ou não duas histórias, ainda não está claro, mas será interessante ver o que a Tri-Ace irá fazer. Uma mudança que terá de SO2 é que o grupo ativo conterá apenas 3 membros (ao invés de 4); isso aconteceu devido a grande dificuldade de colocar 4 grandes sprites na tela do GB. Os personagens aparecem super deformados e bonitinhos e parece que Precis controla uma versão modificada de Bobot. A mudança para o sistema portátil tem algumas vantagens no entanto. Está garantido que não haverá atuação de voz, mas permite uma conexão a cabo onde dois jogadores podem lutar um contra o outro com seus grupos, uma característica que irá aumentar e muito a vida do jogo. Ainda novo em Blue Sphere é uma confiança aumentada nos sistemas de criação de itens. Apenas alguns shops irão aparecer no jogo, o que significa que os jogadores terão que obter a maioria de seus equipamentos através de ferreiros, cozinha, alquimia, ladroagem e o que mais eles inventarem. Enquanto que nenhum detalhe do Item Creation de Blue Sphere foi revelado ainda, parece que as habilidades disponíveis irão imitar a de SO2. Continuando a história de um título de console em uma forma portátil, Blue Sphere tem tudo para se tornar um hit. Ele apenas não continua a trama de SO2, ele traz todos os personagens originais e com a mesma jogabilidade que fez de SO2 um hit, Blue Sphere deve ser um jogo que todos os fãs da série devem comprar.

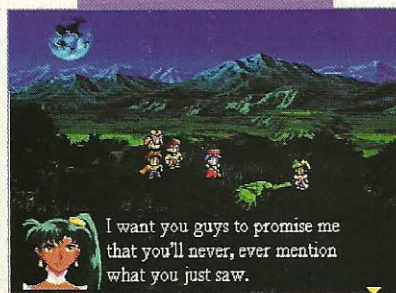
Gamers - Game News - Sony PlayStation

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Working Designs / Game Arts

RPG - 3 CDs

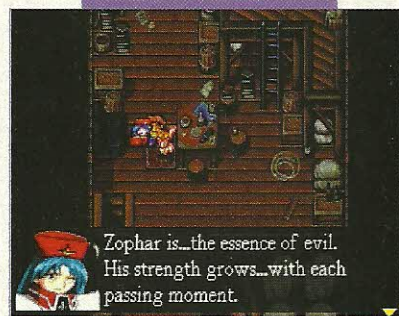
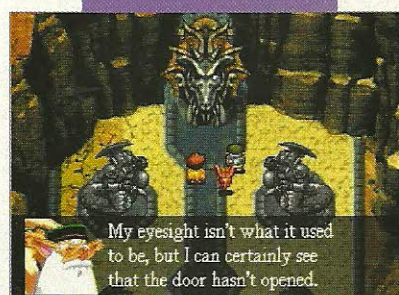
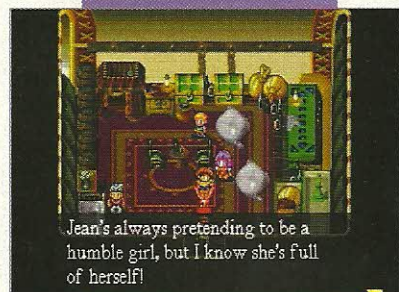
Previsto para Junho de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★★☆

AS PRIMEIRAS FOTOS DA VERSÃO AMERICANA DA SEQUÊNCIA MAIS ESPERADA DE LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE.

Lunar 2: Eternal Blue para o PSX é um relançamento do clássico do Sega CD que tem o mesmo nome. No entanto, diferente de seu antecessor Lunar: Silver Star Story Complete, o relançamento de Lunar 2 não será drástico. Ao refazer o Lunar original, os produtores decidiram mudar muito na maneira que certos eventos aconteciam no jogo. Por exemplo, na versão original do Sega CD Luna ficava atrás quando Alex selava Meribia, mas no relançamento do Saturn/PSX, ela se aventurava na frente. A história e eventos de Lunar 2 para o PSX segue muito mais a história da versão do Sega CD, e as diferenças aparecem em forma de adição para o jogo, ao invés de mudanças.

Diferente de muitas outras séries de RPG, como Final Fantasy, as histórias das séries de Lunar são ligadas. Enquanto que Lunar 2 acontece por volta de 1000 anos após o original, muitos personagens voltam em várias formas. A história do jogo envolve as aventuras de Hiro, Ruby, Lemina, Ronfar, Jean, Lucia e Leo e Hiro sendo o herói do jogo. Muitos de vocês provavelmente nunca jogaram a versão original do Sega CD, então não revelaremos nada sobre a história para não acabar com a graça do jogo. Vamos apenas dizer que é uma história épica, os personagens são bem desenvolvidos e caracteriza uma trama cheia de reviravoltas. Como muitos poderiam esperar de um relançamento da próxima geração, os gráficos do jogo foram muito melhorados. Enquanto que muitos podem dizer que gráficos 2D não impressionam muito, ainda assim são um passo adiante da versão do Sega CD em questão de cores e animações de personagens, as cenas de anime do jogo, que caracterizam uma mistura de personagens animados e alguns objetos em CG no cenário de fundo, são uma das melhores animações que você achará no sistema. Como foi o caso de Lunar: Silver Star Story, os produtores tiraram os encontros aleatórios e substituíram por monstros que são visíveis nos calabouços. Isso dá a habilidade aos jogadores de evitarem os monstros que quiserem. Uma nova adição para os mecanismos do jogo é poder fugir dos monstros. Só há um pequeno

período de tempo para poder correr, então há um pouco de estratégia para fugir dos monstros com eficiência. O sistema de batalhas do jogo é parecido com o do primeiro Lunar, com melhoras mais significantes na velocidade, muito mais alta dos personagens. Para aqueles que não estão familiarizados com Lunar, a batalha acontece em um campo 2D com os personagens e monstros espalhados na tela. Diferente de muitos RPGs onde os grupos ficam de um lado e os monstros de outro lado e quando os personagens atacam eles pulam através da tela, Lunar traz o sentimento estratégico para o jogo. Os personagens e os monstros tem um alcance determinado, então há muita estratégia no sentido de arrumar a formação de sua equipe e formar seu ataque. Enquanto que isso não sobressai muito nas batalhas gerais, faz uma tarefa importante nas batalhas contra os chefes. O sistema de magia é também parecido com o do primeiro Lunar, onde certos personagens irão ter certas habilidades que os outros personagens não tem. Isso dá a cada personagem uma personalidade, diferente dos outros RPGs onde todos os personagens podem aprender as mesmas magias. Por exemplo, Hiro tem magias especiais baseadas no vento e ataques especiais com a espada que só ele tem e Ronfar tem ataques especiais baseados em dados que só ele tem. Lunar 2 também caracteriza o uso de emblemas que podem ser combinados para dar ao personagem habilidades especiais como o uso de outras magias ou aumentar os atributos dele.

O aspecto mais fascinante em Lunar 2, além da história, são todos seus segredos. Há muitos calabouços secretos e aventuras a parte para conseguir itens que não são precisos para terminar o jogo. Os itens secretos incluem emblemas especiais, armas e fotos dos personagens do jogo que podem ser achados pelo jogo. Estas fotos, são geralmente trabalhos de arte dos personagens femininos do jogo em poses sexy, mas também contém fotos dos homens. O jogo traz 30 fotos e muitas delas não são achadas na versão japonesa. A grande pergunta é: veremos ou não veremos a volta de Dark Scimitar? Bem, só o tempo dirá. A Working Designs mais uma vez quebra as barreiras incluindo um cd com artes de alta qualidade junto com os dois outros CDs do jogo, um CD com a trilha sonora, e um CD de documentário "Making of Lunar 2". Os extras do pacote combinados com a qualidade do jogo adiciona mais ainda ao RPG que você deve ter.

Vamos direto ao assunto, a Nintendo está lançando um side story para The Legend Of Zelda: Ocarina of Time para o N64 neste ano. O game estava previsto para o final do ano passado mas, como é de costume da Nintendo, foi adiado para março deste ano. Agora o game parece ter uma data definitiva para o seu lançamento no Japão, 27 de abril, assim como um nome oficial: The Legend of Zelda: Mask of Mujula (ele vinha sendo chamado de Zelda Gaiden). Desta vez, o lançamento não será praticamente simultâneo no Japão e EUA, como ocorrera em Ocarina of Time. O game americano, batizado de The Legend of Zelda: Majora's Mask, deve ser lançado entre setembro e novembro deste ano.

Esta semi-seqüência ocorre alguns meses depois de Ocarina of Time (no tempo de Link criança), e a paz foi restaurada em Hyrule. Um dia, enquanto andava pela Kokiri Forest, Link encontra um estranho homem mascarado chamado Stalkid. Esta figura misteriosa diz que levou Epona de Link , e rapidamente desaparece por uma porta que leva para um mundo estranho. Link o segue, e vê o mundo através desta porta. Parece estranho para ele, e mesmo assim de algum modo familiar. Link segue adiante.

A primeira coisa que Link percebe neste mundo novo é uma gigantesca lua no céu. De acordo com os moradores deste mundo estranho, a lua está caindo na terra dentro de alguns dias. Ao ouvir isso, Link começa uma missão de escapar da lua fugindo para o seu mundo.

The Legend of Zelda: Mask of Mujula será jogado exatamente como o seu predecessor. No entanto, desta vez, haverá um medidor na parte central inferior da tela. Infelizmente, a Nintendo não revelou ainda como este medidor entrará em jogo. A julgar pela história do game e pelas imagens mais recentes, isso pode ter algo a ver com uma medida de tempo, contando os dias para a queda da luta. Reforçando esta teoria está um comentário recente de Shigeru Miyamoto no qual ele revela que o tempo passará em tempo real. Essencialmente, o mundo será destruído se você jogar o game muito devagar.

As máscaras também terão um grande papel no game. Elas serão mais constantes, numerosas e importantes desta vez. Usando cada máscara, Link se transformará em outros personagens – este processo não afetará apenas a sua aparência, mas também suas habilidades. Como um exemplo, quando Link usa uma máscara Goron, ele pode virar uma bola e sair rolando morro abaixo. Se ele usar uma máscara de Zora, as suas habilidades de nadar serão bem melhoradas. Além das já divulgadas máscaras de Goron, Zora e Deku Scrub, nas novas imagens é possível identificar mais delas – a máscara do próprio Stalkid (que provavelmente é a Mask of Mujula do título) e, surpreendentemente, até uma máscara de Link adulto. No decorrer do jogo, Link terá que usar estas diferentes máscaras para resolver puzzles. O efeito de mudar as máscaras é uma das coisas mais engenhosas já vistas em um game, assemelhando-se ao efeito quando Jim Carrey coloca a máscara no filme O Máskara.

Novos itens também foram adicionados à aventura. Como é possível notar em algumas imagens, Link empunha uma espada nova, no estilo árabe. Além disso, agora ele tem o poder de empunhar o Hylian Shield como criança, e também montar

Epona. Para completar a nova remessa de habilidades, ainda há, além da ocarina, mais instrumentos musicais com suas próprias melodias, que são necessárias também para resolver puzzles.

De acordo com Miyamoto, The Legend of Zelda: Mask of Mujula necessita do Expansion Pak para ser jogado. Ele diz que a Nintendo é capaz de exibir mais inimigos na tela, apresentar uma inteligência artificial melhorada nos inimigos e mais efeitos especiais avançados utilizando o Expansion Pak.

Até agora, o único demo jogável do game foi apresentado na Space World '99, no final do ano passado. Até então, as imagens divulgadas exibiam algo mais baseado em fantasia, e foi exatamente o que o demo exibiu. Ocarina of Time era um título mais de aventura tradicional, enquanto Mask of Mujula parece incorporar temas de fantasia no mundo estranho em que Link entrou. Os personagens estranhos que você encontrará, o cenário obscuro em sua volta, e o fato de agora você poder se transformar em uma das raças do mundo de Hyrule e adquirir suas habilidades, são ótimos exemplos da diferença entre este título e o tradicional Ocarina of Time.

O demo da Space World incluía três cenários principais: Speed Tour, Dungeon Tour e Battle Tour. O Speed Tour oferecia quatro seções: uma corrida com Zora, uma com Goron, uma corrida com Epona e uma área de caça com Epona. A Dungeon Tour oferecia uma área na selva, uma em terreno congelado e uma cidade de nozes. E o Battle Tour tinha um estágio de batalha contra um chefe e uma área de campo de batalha.

Uma das partes favoritas do Speed Tour foi a corrida com Gorons. Você corre girando como uma bola , muito parecido com Sonic. De fato, havia até um movimento de girar para aumentar a sua velocidade.

The Legend of Zelda: Mask of Mujula parece ser visualmente mais impressionante que o seu antecessor – alguns novos efeitos podem ser percebidos. Por exemplo, quando você entra pela primeira vez na água como Zora, há um efeito de água tão legal que parece quase perfeito.

Muitos fãs e amantes do primeiro Zelda para Nintendo 64 estavam em dúvida quanto a este novo título da série. Eles afirmavam que, pelas imagens e informações, o game parecia ser em um estilo muito diferente do original. Mas um exame claro mostra que o game é diferente sim, mas de uma maneira muito mais caprichosa, tornando-o mais explorativo e detalhado; isso faz de Mask of Mujula um jogo totalmente novo e diferente de Ocarina of Time.

Será interessante ver como este jogo ficará ao ser concluído, como todos os elementos novos e antigos se encaixarão no conjunto. Enquanto ele tem muito em comum com Ocarina of Time no layout e na maneira de controlar, o game propriamente dito e a história são bem diferentes. The Legend of Zelda: Mask of Mujula com certeza é mais caprichado e fantástico do que o original, e deverá oferecer mais horas e horas de diversão para os fãs de Zelda.

SIMCITY 64

Nintendo

Simulador - 64DD

Previsto para 17 de Abril de 2000 no Japão

Considerando a popularidade de jogos de simulação como SimCity e Civilization, é uma surpresa que o jogo é virtualmente não existente no N64. Bem, talvez não seja uma surpresa completa. A Nintendo Co. Ltd. (Japão) , parece ter um talento de ignorar jogos populares, deixando os usuários japoneses de N64 com uma grande quantidade de plataformas, jogos de corrida, Mah-jongg e títulos de baseball com personagens de um baita cabeção, mas sem títulos de RPG, luta e de simuladores. Graças a vantagem do 64DD (Disk Drive add-on), tudo isso irá mudar. A Nintendo leva o SimCity para o 64DD, mostrado na Nintendo Spaceworld 99, ele parece estar progredindo bem. O jogo não é para ser confundido com o SimCity 2000 baseado em cartucho da Imagineers, caracteriza ambientes inteiramente poligonais e faz uso da arquitetura no modo de plug-in do 64DD. A promessa por trás de Sim City 64 não é nova. Os jogadores devem fazer uma cidade ter sucesso. Como no Sim City original da Maxis, a jogabilidade em SimCity 64 é bem complexa. Na pele do prefeito da cidade, os jogadores basicamente constroem sua própria cidade, construindo ruas, áreas residenciais, fábricas, portos, distritos de negócios e até colocam uma rede elétrica. Mas o planejamento físico da cidade é apenas a metade do jogo. O SimCity 64 permite que os jogadores controlem tudo, desde as taxas até a educação na escola. Para fazer as coisas um pouco mais interessante, há algumas coisas imprevisíveis que até mesmo o melhor prefeito não pode impedir: Terremotos, incêndios, inundações, ataques de monstros e mais um monte de coisas. Ser capaz de arrumar rapidamente os danos destas catástrofes é a chave para o sucesso.

A versão de SimCity 64 do 64DD oferece mais opções de configuração que podem ser capaz de interagir com outros softwares do 64DD. Isso mesmo, SimCity 64 trabalha em conjunto com Mario Artist and Camera. Usando o programa de arte, os jogadores podem criar seus próprios personagens e os importar para o ambiente de SC64. Mesmo que os jogadores construam sua cidade em uma perspectiva por cima ou isométrica, tudo pode ser visto em 3D, diretamente das ruas da cidade. A câmera dá um zoom para baixo nas ruas e mostra uma grande visão de tudo. Dali, os jogadores podem escolher interagir com o ambiente e os personagens do computador. A versão quase no final do jogo tinha muitas quedas no frame rate neste modo. Considerando o fato que este jogo foi produzido por anos e foi supostamente para mostrar o poder de 64DD, ninguém ficou impressionado.

SC64 é um jogo que promete muito como simulador. A estratégia do jogo, o sistema inteligente e o fato que os jogadores poderam importar personagens do Mario Artist and Camera, com certeza deixará muitas pessoas ansiosas para colocar suas mãos neste jogo. Infelizmente a engine gráfica do jogo, especialmente quando der um zoom nas cidades poligonais, mostra muitos slowdown. Um monte de inovações intrigantes, mas será que não é muito tarde?

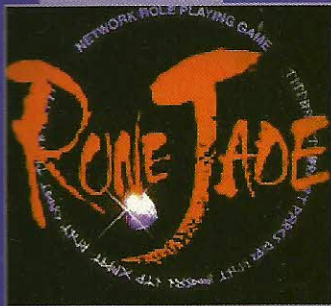
Não há planos de trazer SC64 do DD64 para o EUA.

RUNE JADE

Hudson

Ação / RPG online - GD (1)

Previsto para junho de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★

Raras vezes, um maravilhoso jogo original pode passar despercebido nas prateleiras de uma loja. Eles são silenciosos em sua entrada, mas, uma vez notados, podem causar um efeito em cadeia com tudo a sua volta. Um game fez esta mesma coisa, e seu nome é Diablo. Após seu lançamento, ele causou um grande alvoroço que varreu toda a rede mundial. Milhões de jogadores se reuniam online para batalharem juntos contra o poderoso Diablo, e muitos também entravam em cena para golpear qualquer um em seu caminho e roubar seus preciosos pertences. Pode tal mundo ser recriado no Dreamcast? Aparentemente sim.

Parece terrível comparar Rune Jade com um game de PC, mas após você olhar as imagens e conhecer a história, você verá como estes dois jogos compartilham do mesmo gênero. Fãs de Diablo ficarão felizes em ver um game tão similar chegando para Dreamcast. Mesmo que no momento haja pouca informação sobre Rune Jade, parece que o jogo terá no Dreamcast um impacto como o de Diablo.

É claro, com um jogo lendário vem uma história lendária. Toda a história de Rune Jade gira em torno de uma ilha flutuante, que na realidade é uma nação chamada Sonia, e os Demônios que estão prestes a quebrar o selo mágico, que os manteve trancados em uma prisão por 300 anos. Cinco grandes heróis se reuniram para dominar a fúria destes demônios e proteger Sonia.

Assim começa a sua aventura, e como um dos cinco bravos heróis, você terá que escolher entre um total de oito personagens selecionáveis que estão divididos em quatro classes básicas: Cavaleiro, Ninja, Guerreiro e Mago. Os personagens masculinos possuirão mais força, enquanto as personagens femininas terão maior velocidade e mais defesa. Os Cavaleiros têm grande poder e habilidades de luta com espada, e podem usar ataques especiais baseados em espadas. Os Magos podem usar vários feitiços mágicos que as outras classes não podem. Os Guerreiros têm maior vitalidade e energia, e podem usar ataques especiais baseados no elemento terra. Os Ninjas são os mais rápidos e com maior precisão de acerto, e são capazes de escapar dos inimigos com a habilidade especial de invisibilidade.

Então você não gosta de espadas e brutalidade? O que há de errado com você? Você curte mais mágicas? Felizmente, para aqueles que gostam de magias, haverá muitos feitiços mágicos que podem ser adquiridos ao encontrar as cartas mágicas, incluindo Ice, Flame, Thunder, Wind e Shockwave. Haverá também uma grande variedade de jades que você pode encontrar durante a sua aventura, as quais irão melhorar bastante o poder das armas e armaduras.

A jogabilidade parece ser similar a de sua contraparte de PC Diablo, mas, ao contrário deste, os gráficos são suaves e os personagens causam sombras reais (ok, então elas parecem reais). Seu campo de visão está em um ângulo baixo, no que parece ser um ângulo 3/4. Você usa o controle para mover o seu personagem e o seu grupo através de dungeons escuras e por de terrenos abertos. Corte, golpeie e pique seus inimigos ou oponentes, ou apenas quebre qualquer coisa que você imagina esconder algum tesouro. Use magias para descobrir armadilhas ou derrubar uma enorme criatura.

Mas juntamente com uma história legal e personagens interessantes para escolher, a melhor característica de Rune Jade que irá prender a atenção de todos os proprietários de Dreamcast serão as suas habilidades de rede. Até cinco pessoas podem participar de um jogo através da rede (Internet). Não se preocupe, contudo; Rune Jade não será um game exclusivamente online. Haverá também uma campanha para um único jogador (onde os demais personagens podem ser controlados pelo computador), apesar de que apenas 1/5 dos 100 mapas de dungeons estarão disponíveis. Quais mapas serão jogados dependerá de qual personagem (classe) você escolher. No multiplayer, no entanto, você pode viajar por todos os tipos de dungeons se o seu grupo for consistido de classes diferentes. Até oito personagens individuais podem ser criados por conta para jogos em rede, e podem ser gravados no VMS do Dreamcast. Para aqueles jogadores que odeiam serem surpreendidos e mortos, haverá um "modo amigável" onde os jogadores não receberão nenhum dano de outros membros do grupo.

Talvez este seja o jogo de Dreamcast que você estava esperando, ou talvez você seja apenas um fã de Diablo ansiando por um clone para o console. Com capacidade de rede, esta jóia deve chamar a atenção de jogadores PC procurando por um game online para jogar no Dreamcast. Para aqueles proprietários de console não familiarizados com aventuras online em dungeons profundas, então Rune Jade deverá ser uma aventura completamente nova em games de console.

A Hudson do Japão, os criadores de Rune Jade, estará preparando contas para os jogadores se divertirem na rede, e também está planejando incorporar o teclado ao jogo para conversas. Os proprietários de Dreamcast no Japão deverão ver este RPG online até junho.

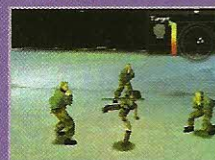
Um dos cerca de seis projetos para PlayStation anunciados pela Eidos após o monstruoso sucesso de Tomb Raider e posteriormente cancelados (incluindo uma versão grande demais de Omikron e Sabateur), Urban Chaos é um dos poucos que sobreviveram ao processo de produção. Nós nunca pensamos que iríamos ver este game novamente após o silêncio que seguiu o Editor´s Day da Eidos no ano passado, mas agora ele está em nossas mão e em nossas telas, e logo os fãs de jogos de luta vão saber se valeu a pena esperar ou não.

Seguindo as façanhas (isso mesmo, façanhas – esta policial tem muito em seus ombros enquanto que o resto da equipe fica comendo rosquinhas) da policial novata D'arci Stern, Urban Chaos é uma batalha de 30 missões em uma cidade que se tornou totalmente errada. Quanto Union City se degenerou? Apenas vá até qualquer cidadão aleatório e peça um favor. Sua resposta: "Sai pra lá, vadia!". Não exatamente o modelo de civilização. A oficial Stern encara a tarefa de restaurar a paz e a sociedade nestes subúrbios sozinha, e a tarefa não é exatamente fácil.

O que faz deste game muito mais do que um jogo básico de pancadaria de scroll lateral (o que está em falta atualmente) é que Urban Chaos não é um jogo de luta de scroll lateral. D'arci patrulha as ruas em um mundo verdadeiramente 3D, completo com prédios para entrar e subir, carros nas ruas obedecendo o tráfego, e até pedestres. Os objetivos das missões também são mais complicados do que apenas procurar e destruir.

Os produtores da Muckyfoot fizeram um jogo esperto a partir do conceito de briga de rua, e D'arci frequentemente vai encarar muitos objetivos diferentes de missão em uma fase. Por exemplo, a primeira fase começa com um suicida no telhado (que é incentivado pelas pessoas para pular), onde o jogador deve perseguí-lo e prendê-lo antes que ele pule. No entanto, conforme você segue para o lado de trás do prédio, o policial que dá as ordens confessa a você que sua viatura foi roubada, e os caras vão acabar com ele estará encrencado se não resolver isso. Você pode falar para o oficial se acalmar e apenas continuar com a sua missão, ou ajudar o seu pobre companheiro antes de partir para o negócio verdadeiro. Esta fase simples combina cautela, procura, perseguições em alta velocidade (você não pensou que o ladrão desistiria facilmente do carro, né?), e ação de luta.

No entanto, mesmo com estas seqüências de corrida e cautela em jogo, quando o assunto é ação, o coração de Urban Chaos está na ação de pancadaria de Double Dragon. D'arci vai enfrentar muitos inimigos na tela de uma só vez, a maioria deles estará equipada com tacos de baseball, facas e até armas de fogo (quando um cara sacar uma arma, você poderá ver sua mira e saberá quando deve correr por sua vida). É claro que se os vilões têm armas, isso significa que a mocinha também pode tomá-las e atirar de volta. D'arci precisará de todas as armas que encontrar no caminho para lidar com estas gangues espertas, que tentarão cercá-la, chutá-la quando estiver no chão, e pular para fora do alcance quando ela atacar. As ações de soco e chute são refrescantemente baseadas nas direções e timing ao invés da tradicional detonação de botões. D'arci pode chutar os caras que estiverem ao seu lado ou atrás dela, e se você apertar o botão de soco na hora certa ela irá executar um soco triplo. Nós não vimos lutas de timing como esta desde a giratória em Double Dragon 2, e a sua volta é muito bem vinda.

É bem óbvio que a Muckyfoot não levou as coisas muito a sério com este game, e o humor envolvido é muito divertido. Com certeza, D'arci pode ser a personagem de game mais estereotipada desde que Mario ganhou seu bigode, mas todos os personagens no jogo são caricaturas – os policiais têm o mais entoado sotaque irlandês de todos os tempos, e os pedestres parecem ter saídos dos filmes dos anos 70. A versão PC deste game recebeu boas notas da crítica devido a este espírito louco e esta ação de luta arrasadora, então tomara que a versão PlayStation consiga ser tão boa quanto esta.

Armas, garotas e macacos... o que mais um homem pode querer? E se você gosta de humor baixo, então você sabe que o Sr. Duke Nukem é o único e verdadeiro rei dos politicamente incorretos no mundo dos games.

Os ávidos discípulos do mundo de Duke já sabem que a chave de grande parte do sucesso de Nukem está nos enredos ridículos e cheios de artimanhas contidos em seus jogos. Bem, boas novas para os amantes de Duke, Planet of the Babes mantém está tradição com uma divertida (e algumas vezes tentadora) aventura. Planet of the Babes coloca Duke em um futuro não muito distante, com a tarefa dos sonhos de qualquer adolescente — encarregado da repopulação da Terra, com a única espécie restante: mulheres bem-dotadas (se você já jogou os games anteriores de Nukem, você deve saber do que estamos nos referindo). O problema é que uma raça de policiais javalis mutantes e macacos super inteligentes tem seus próprios planos, e é o seu trabalho salvar o dia e as gatas.

Então como o "rei das frases de efeito" planeja recobrar seus pertences mais estimados? Partindo com fúria total! Como seu antecessor, Planet of the Babes se parece com uma versão anabolizada de Tomb Raider. Ao invés de correr por aí, resolvendo puzzles em um ambiente chato em terceira pessoa, Duke novamente pega um monte de armas e acaba com todos os inimigos. Não interprete mal, ainda há uma pitada de "apertar interruptores" e "procurar chaves" – mas a maior parte da jogabilidade de PotB gira em torno da pura ação de puxar o gatilho. Mesmo nos estágios iniciais do jogo, a ação está parecendo intensa e abundante, então para aqueles que estão com os dedos coçando de vontade de acabar com alguns aliens, prepare-se... O convencido rei dos esteróides está de volta!

Agora que você já leu a narrativa sobre a mais nova e animal aventura de Nukem, você deve estar imaginando como está o departamento visual. Bem, como diz um velho ditado, "se não vai quebrar, não conserte". Da versão preliminar que vimos, parece que o Sr. Nukem está mais uma vez arrasando com a mesma engine do ano passado – com apenas algumas melhorias sutis para tornar o game ainda mais divertido.

A adição mais notável para esta seqüência é a melhoria nos efeitos de luz; Planet of the Babes tem um dos efeitos de fogo mais bonitos já vistos em qualquer game de PlayStation, usando várias técnicas de luz para manter a atmosfera de ação do jogo. As "chamas que ardem" cobrem as paredes e os modelos dos personagens e, junto com a mágica da alta resolução, quase faz com que o jogo pareça uma experiência completamente nova.

Então será que Planet of the Babes fará jus ao nome Nukem? Como dissemos, o game ainda está em um estágio preliminar, mas o que está incluído parece promissor. Gráficos melhorados, jogabilidade rápida, e enredos legais (mas politicamente incorretos) nunca foram demais – vamos esperar que o pessoal de PotB continue com o bom trabalho.

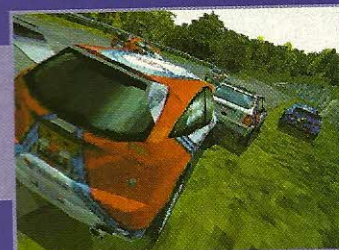
Enquanto Gran Turismo e sua seqüência continuam a dominar o campo de corrida do PlayStation, muitas pessoas ainda preferem alta velocidade e poeira voando na forma de World Rally Championship. Então, quando Guy Wilday, o produtor de Colin McRae 2, revelou as novidades sobre este game de rally, as atenções foram todas voltadas para ele.

Para muitos, Colin McRae Rally definiu um padrão insuperável nos games de rally. Ele era objetivo e realista e jogou poeira e fumaça no rosto dos oponentes. Mas, como um bom time de corrida sabe, melhoramentos constantes garantem que você fique à frente dos outros e Guy nos contou exatamente o que queríamos ouvir. "Não será apenas Colin McRae Rally '1' com mais pistas ou cursos diferentes ou carros diferentes. Eu acho que todos queriam melhorar cada simples área do jogo que nós pudéssemos", ele disse. O melhor do primeiro jogo era que ele misturava ação do estilo arcade com a engine física de um simulador. A maioria do time original que trabalhou no game foi designado para trabalhar nesta seqüência com o objetivo de repetir a mesma fórmula vencedora.

Mas, vamos começar pelo princípio, e o novo design merece um destaque especial. Completamente redesenhado do estilo arcade do original, agora ele contém um design detalhista. O sistema de menu leva a várias opções no jogo. Muitas pessoas estarão familiarizadas com as opções que vinham no original, mas para aqueles que ainda não estão acostumados, aqui vai a explicação.

O jogo é dividido em duas seções – arcade e rally. Rally é o senso mais tradicional do esporte, com um carro solitário correndo por pistas acidentadas e curvas muito fechadas. Arcade é o elemento mais novo no grid de largada e vem a pedido dos fãs do original. Ele contém mais ação carro-a-carro com seis veículos correndo na mesma pista estreita e competindo pelo primeiro lugar.

"Todo mundo queria a física de Colin McRae em um ambiente arcade", explicou Guy. Uma das características mais interessantes é que a Inteligência Artificial nos carros foi treinada usando uma rede neural, o que significa que eles não seguirão religiosamente o traçado da corrida mas cometerão erros, agirão agressivamente e mudarão seu caminho cada vez que você jogar. Uma das novas características do jogo é o Rally Challenge, que permite a dois jogadores jogarem um contra o outro em um torneio que proporciona mais diversão com os seus amigos. Também incluída está a possibilidade de quatro jogadores prosseguirem alternadamente. Guy disse: "Muitas pessoas jogavam uma corrida de cada, passando o controle para o amigo assim que terminava a corrida para que ele jogasse a outra. Então colocamos modos de dois, três e quatro jogadores."

A decisão mais importante que um jogador de McRae toma é a configuração do carro e Colin McRae 2 não é diferente. O sistema de mudar as configurações ainda é o mesmo, cada alteração leva pouco tempo e você só tem algumas dessas. O que conta mais neste jogo é a preparação. Relatórios dinâmicos de tempo foram incluídos e as condições em que você está dirigindo podem mudar rapidamente deixando você encalhado na lama com pneus de clima seco. "Você deve arrumar a sua configuração para ser adequada aos dois tipos de clima, então você terá que comprometer algo e toda vez que jogar em um campeonato ele será diferente. Então o desafio real é acertar nas configurações", Guy disse. "Nós não mudamos os mecanismos muito, esta foi a área do game que fomos muito cautelosos nas mudanças", ele adicionou.

Cuidado certo e atenção a engine realista da versão anterior não impediram Guy de adicionar novas engines de dano e física. Para garantir mais realismo, o time da CodeMasters pegou dados diretamente de carros de rally reais durante corridas para criar um modelo virtual de carro que imita diretamente as ações do modelo de verdade. "Nos mudamos a engine Colin McRae e você verá o carro se movendo muito mais. Nós colocamos suspensões apropriadas em cada uma das quatro rodas desta vez, então você verá o carro se movendo e rolando e isso afeta como ele desliza nas curvas. É realmente uma mudança muito excitante", disse Guy. Agora os carros vão cantar pneus se você acelerar rápido demais na saída das curvas. Os danos que eles sofrem também fazem um impacto mais realista na direção dos carros. Felizmente, no modo arcade o sistema de dano foi reduzido, então bater seu veículo fora da pista não irá reduzi-lo a um monte de ferro-velho nos arbustos.

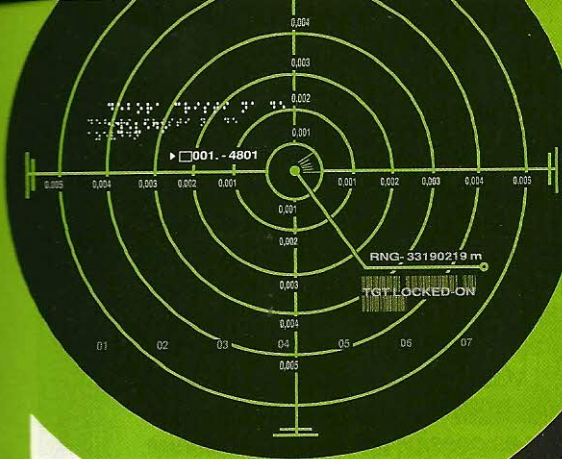
Os gráficos parecem muito bons e enquanto eles estão no nível de Gran Turismo ele é visivelmente mais rápido. Os corpos dos carros usam mais polígonos do que antes: 400 era o padrão em Colin McRae mais isso foi aumentado para 750. Além disso, vem também a origem da luz do sol, que agora exerce efeito sobre as árvores, que deixam sombras nas pistas criando um sentimento mais real. Outra característica é o sol por trás das árvores. Conforme você passa, o sol reluz através das folhas das árvores fornecendo um destes toques importantes para a atmosfera, melhorando o jogo ainda mais.

O som também deu um passo adiante do original. O barulho do escapamento conforme você passa marchas e acelera agora estão bem mais realistas que antes, assim como o ronco do motor no grid de largada. O replay que agora é padrão em muitos jogos de corrida foi ajustado para deixar uma sensação de estar assistindo a um replay de televisão. As câmeras se aproximam e seguem os outros carros, dando um sentimento frenético aos replays.

Em termos de design de pista, a CodeMasters não deixou por menos. Guy disse: "Nós enviamos artistas e designers de pista para um dos países que queríamos incluir e eles foram com câmeras digitais e DV camcorders. Eles pegaram muita informação de como as pistas funcionam, as texturas no chão e os objetos. Então nós realmente tentamos fazer as pistas o mais realista possível". Três novas pistas: Itália, Quênia e Finlândia, foram adicionadas às cinco já conhecidas do original.

Colin McRae 2 está previsto para PlayStation para 14 de abril e depois para PC no final de maio.

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 61

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

? SNK VS CAPCOM 2 - JOGOS PARA PSY - TOMB RAIDER - NOVO SF...

Olá pessoal da Gamers, estão lembrados da carta que enviei antes propondo um duelo (aquele do estilo SNK vs CAPCOM) de desenhos? Pois então estou enviando mais um deles, espero que gostem. Sim! Antes que me esqueça espero que ninguém aí da redação que goste de T.K.O.F. não se ofenda com o desenho, mas vocês sabem: a verdade tem que ser dita doa a quem doer. Jogo ruim tem que ser banido da face dos games. E mais uma coisinha: PUBLIQUEM! E agora algumas perguntinhas pra não perder o costume: **1º)** Na seção Feras do Traço vocês disseram escolher os melhores desenhos; porque ainda aparecem desenhos feios? **2º)** Porque é que em Marvel vs Capcom 2, ao invés de colocarem Nemesis, eles colocaram Jill? **3º)** A Gamers passará a ser definitivamente semanal? 4º) A Eidos pretende lançar algum novo Tomb Raider para PSY? **5º)** Fora o SFEX3, a Capcom pretende lançar para o PSY algum outro Street Fighter ou algum dos seus novos crossover já lançadas?

WAGNER S. DE LIMA — JOÃO PESSOA - PB

É Wagner, parece que só você quer ter o direito de escolher "o melhor game de luta" para todo mundo. Quié que há velhinho? Andou batendo a cabeça na parede? Tudo bem quanto a seu desenho, e não se preocupe que alguém vai mandar resposta no mesmo naipe (e lemos sua carta anterior sim...). Quando ao naipe de desenhos selecionados, selecionamos os melhores

sim, e todos que nos mandam desenhos têm o direito de ver o seu publicado... você já imaginou se tudo no mundo fosse perfeito demais? Mas jogando o assunto para escanteio, vamos responder suas perguntas. ***1º)*** *Bem, esta dispensa resposta, apenas tenha a visão de que não existe um único tipo de desenho bom e bonito (se fosse por isso, todos aqueles rabiscos que estão em exposição nos museus pelo mundo afora, não seriam considerados obras de arte).* ***2º)*** *Bem, isso é uma decisão da Capcom. Vai ver eles acharam que colocando Jill (uma personagem conhecida de todo mundo), poderia deixar tudo mais interessante, além de popularizar ainda mais a aceitação de personagens não pertencentes a games de luta — mas acredite, bem que gostaríamos que Nemesis estivesse no game... Mas para quem ele diria fala de sucesso: "S.T.A.R.S..."?* ***3º)*** *Se ela não voltar a ser mensal...* ***4º)*** *Existe uma grande possibilidade, principalmente com a versão Dreamcast de Tomb Raider The Last Revelation, deixando a Eidos ainda mais empolgada para uma quinta aventura para Sega DC ou mesmo o atual PS2 (ou PSY). Mas também existe uma grande possibilidade de sair uma versão Gold, como no PC. Mas por enquanto, nada pode ser confirmado.* ***5º)*** *Outra softhouse que mostra uma*

SNK VS CAPCOM 2 - JOGOS PARA PSY - TOMB RAIDER - NOVO SF

PARTITURAS DE FINAL FANTASY VI, VII VIII - NOVA SESSÃO...

possibilidade de lançar Street Fighter 3rd Strike - FFF, e até mesmo os atuais crossovers (e os que ainda estão por vir), além de muitos outros títulos. Só se espera que um bom trabalho seja feito.

E aí pessoal? Na boa? Espero que sim! Meu nome é Sae (se escreve assim, mas se pronuncia Sei) e sou menina, tá? Sabe como é, né? Ter esses nomes esquisitos... Bem, eu queria agradecer (na verdade, pular em cima de vocês, dar um beijão na boca de cada um e sair realizada da redação) pela compaixão que vocês tiveram ao publicar um desenho meu, (sabe, aquele que tem a Tifa e a Rinoa) pode parecer exagero até, mas a verdade é que já mandei desenhos (e vários) para um monte de revistas e nenhuma delas publicaram... Até que, certo dia, indo para a escola, eu paro numa banca. O meu irmão foi comprar a Gamers e de repente, ele me chama todo eufórico e me mostra a seção dos desenhos. Cara, fiz propaganda da revista na classe, os moleques pagaram um pau pro meu desenho e eu fiquei muito feliz! Valeu, gente! Perguntas: **1º)** Existem partituras das músicas do Nobuo Uematsu paro Final Fantasy (da VI em diante)? Tipo, existem nas lojas para serem vendidas? Eu sou uma amante da música e até tiro algumas músicas no piano de ouvido, mas é difícil pacas! Por favor, me ajudem! Se sim, aonde? **2º)** Quanto vai custar o PlayStation 2 por aqui? **3º)** Sabia que é muito legal ser a única garota que joga video game no colegial? **4º)** Por que vocês não fazem uma seção de Janjics? Ia ser hilariante! Falô, vou parar por aqui! Beijin da Tia Sae na ponta do nariz! ♥ ♥ ♥

SÃO PAULO - SP — SAE JIN AHN

*Olá Sae... Sae, até que é um nome legal de se pronunciar (mas acredite, já ouvimos quase todos os tipos de nomes, mas o seu é bem diferente!), mas deixando o fato de lado, quer dizer, não totalmente de lado, e não se preocupe com a publicação do desenho, é só mandar que "aqui é nóis"! Mas quanto a aquela parte sobre pular em cima da gente... Mande uma foto sua e vamos avaliar as possibilidades.... Brincadeira, hein Sae? Você acabaria arranjando encrenca para todo mundo aqui da redação, e não pare de mandar desenhos pra gente. Mas mudando de assunto, vamos às respostas: **1º)** Partituras... Deve haver alguma coisa ou outra que você pode encontrar, muito dificilmente, por aqui. Se você tiver acesso a internet, tente procurar alguma coisa referente a Final Fantasy. **2º)** Com o valor do dólar feito roda gigante (sobe e desce), encontrar o aparelho por aqui vai sair muito CARO! Um aparelho que serve para escutar música, se divertir com jogos e até assistir DVDs, deve sair em torno de R$ 2.000,00 à 2600,00 segundo algumas importadoras nacionais, mas esse preço absurdo deve cair com o tempo! **3º)** Para você sim, mas conhecemos muitas outras que jogam sapatos, carteiras, pedras e até bolinhas de papel mastigado! Mais uma brincadeira infame. Procure melhor que você encontra mais algumas gamemaníacas por aí. **4º)** Uma sessão de Janjics? Bem, então é até a próxima Sae, e não deixe de escrever, mandar desenhos, e cumprir os pensamentos... Tá, esqueça esta última observação.*

PARTITURAS DE FINAL FANTASY VI,...

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

SEGA DREAMCAST

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode

Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park

Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries

Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

SONY PLAYSTATION

Jogo 1 - Resident Evil 3 (The Mercenaries)
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64

Jogo 3 - Diddy Kong Racing
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - Wave Racer
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

DÚVIDAS SOBRE DESENHOS - WINNING ELEVEN 4 AM....

Fala aí caras, tudo bem! Essa revista é muito loca meu, ainda mais semanal "vich..." Bom vou poupar elogios para não escrever tanto. Enfim, vou fazer o quê todos fazem: "eu gostaria de tirar algumas dúvidas". Eu só quero saber umas bobeiras: **1º)** Digam-me se vocês devolvem ou não os desenhos que as pessoas mandam aí para a revista? **2º)** O quê o desenho enviado deve ter para ser premiado? **3º)** Existe o jogo Winning Eleven 4 na Versão Americana? Se existe, ele funciona num console japonês? Ficaria agradecido e ao mesmo tempo honrado ao responder minhas perguntas. Obrigado, até a próxima!

VINÍCIUS B. PIFFARDINI — **CAPIVAI - SP**

*Como vai, Vinícius? Pelo visto nem você acredita que a revista agora é semanal, mas como você pode ver... Mas agora indo para suas perguntas, digamos que elas não são completamente "bobeiras". **1º)** Não, os desenhos enviados são usados e depois guardados... para sempre! Por isso é aconselhável que qualquer um que nos mande desenhos, tenha uma cópia guardada. **2º)** Premiado? Não damos prêmios para os melhores desenhos, mas sim o espaço para que eles sejam publicados. E para que eles sejam publicados, você deve fazê-lo do melhor jeito que puder, escrever seu nome completo, cidade e estada no verso e enviar-nos. **3º)** Dificilmente. Não há muitas chances de que tenha uma versão americana rodando por aí. E se houver, ele sem dúvida rodará num console japonês, se o mesmo estiver chaveado para poder rodar tanto o CD americano quanto o japonês. Ok, dúvidas tiradas, então até a próxima carinha!*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Fireball Games**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Crash Bandicoot Club**
R. Santa Albina, 21, Santa Mônica, Pirituba - SP CEP 05171-140
Tudo sobre Crash Bandicoot Warped, para entrar no clube mande qualquer dica para PS.

3. **Legacy of Players**
R. Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - SP CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional** Word Champion
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO

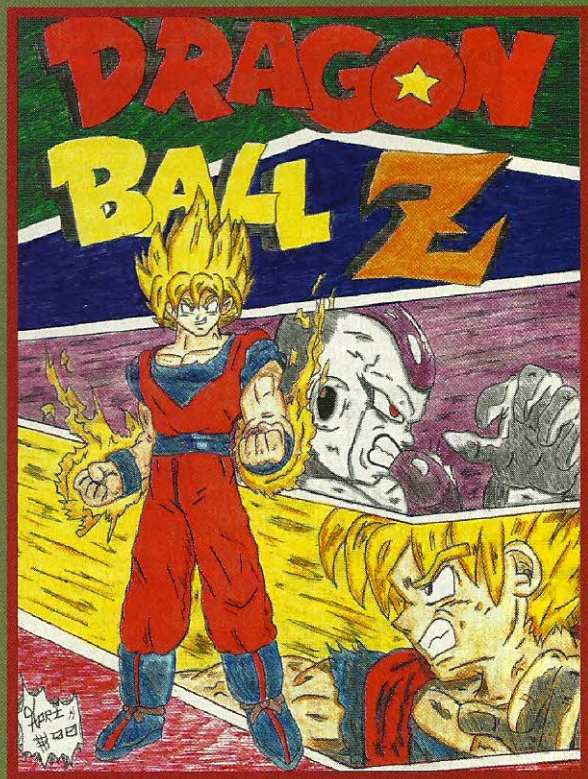
Noiado!

FRASE DA SEMANA! *O que significa "pessoa globalizada"? Simples, quer dizer que é uma pessoa que só assiste ao canal da rede Globo de televisão! — **Lupina Sentil***

E aí cambada da Gamers! Tudo em riba? Nós somos os Bhostyficanthes Naszal, somos durões, mas não sabemos porque temos uma substância marrom em nossos narizes. Já teríamos mandado uma carta antes, mas estava meio Bhostyficada. Então passamos a limpo, pois nossa bicicleta é azul. "Que droga, estou meio Bhostyficado, me perdoe". Voltando ao assunto, que não lembramos qual era, temos algumas perguntas: **1º)** Ouvimos dizer que a Lara Croft foi operada de Fimose. É verdade? **2º)** E aquele cara, ou mulher... Sei lá! O tal de Walter Mercado. Onde ele tem seu mercado? Nunca vimos nenhum. Afinal, existe algum? **3º)** É possível rodar disco de vinil no Playstation? 4º) Porque mar Vermelho? Pois ele é bem azul. E mar morto então! Nem sabíamos que mar tem vida. 5º) É verdade que a Jill de BH3 usou bolas tailandesas antes de se encontrar com o Carlos? **6º)** Os zumbis gordos de BH3 usam o personal Pintovision? (Produto das Organizações Tabajara). **7º)** Também ouvimos dizer que o Dolphin vai funcionar com gasolina. Vai ter alguma versão a álcool? Por que atualmente a gasolina está meio cara. **8º)** Porque nos jogos de futebol existe bola? **9º)** Que parte no BH3 você mata Crash? **10º)** Não temos a pergunta nº 10 porque eu tive que levá-la comigo às pressas para o banheiro. E ela está meio Bhostyficada agora. OS BHOSTYFICANTHES NASZAL = Nelson P. J. (Juninho), Paulo E. S. (Chico), Rafael D. S. (Apelido: Símbolo químico do Cobre, para não ficar obsceno), Marlon P. (Apelido não divulgado por ordem judicial)). Em qualquer lugar, hora, quer acabar com a festa, chame os BHOSTYFICANTES NASZAL! PS: Estamos com dificuldades financeiras para comprar os selos, pedimos uma doação de 1 "MOL" de moedas de 1 centavo, pouca coisa né? Desculpe se as nossas perguntas foram difíceis de responder.

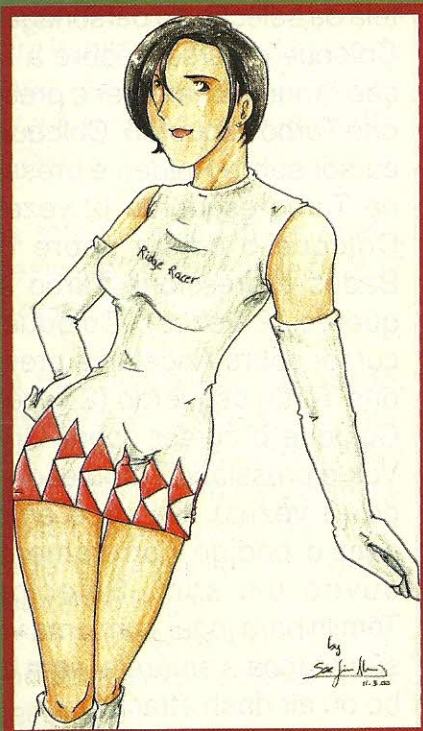
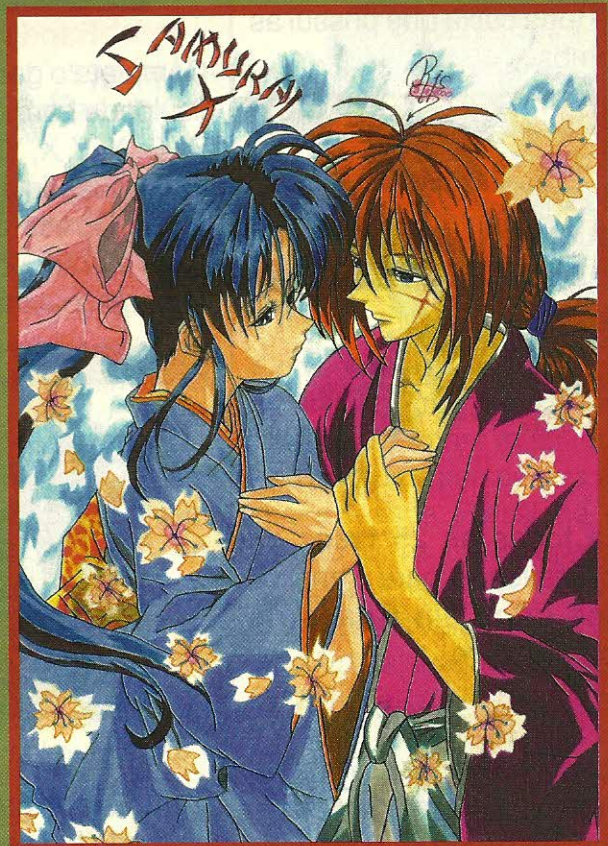
BHOSTYFICANTES NASZAL — **MAFRA - SC**

Já deu pra perceber que isso vai dar merd... Tudo bem, alguns de nós fazemos parte de uma gangue barra pesada (só de gordos), chamados de Parque Quirino Pontes, ou simplesmente P.Q.P. — não pense besteira! Mais dois daqui fazem parte dos Filósofos De Praia, ou F.D.P., e os últimos, incluindo Bizzarro, fazem parte dos R.Q.S.P — Ratos Que Sabem Pular. Mas respondendo as perguntas: **1º)** Sim. **2º)** Não. **3º)** Talvez... (as três primeiras perguntas foram respondidas pelo Guru do Gugu). **4º)** Pode crê, ele foi assassinado há muito tempo, quando um certo indivíduo enfiou o cajado nele e arrebentou uma veia, tornando o mar completamente em sangue (esse cara deveria ser preso!). **5º)** Quê? **6º)** Provavelmente! **7º)** Há uma grande possibilidade de ser a álcool, mas converter o console do sistema gasolina vai ficar caro! **8º)** Para um monte de caras correrem atrás dela, enquanto outros gastam seu rico dinheirinho para ver... deixa prá lá! **9º)** Oras, é quando você saca a arma e faz "Band", atingindo o inimigo que faz "Coot"! **10º)** Tudo bem seus BN, vão ver se não tem nenhum redator dentro da privada!

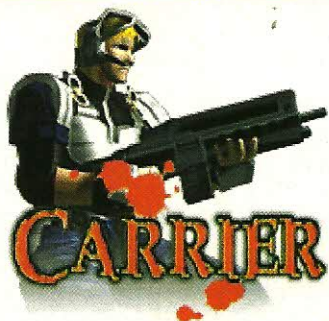
Adriano Rafael Rosa
Tremembé - SP

Felipe Lourega
Limeira - SP

Luana Rosa de Almeida
Gama - DF

Maximiano F. da Costa
João Pessoa - PB

Leonardo Suenaga
C. Del Leste - Paraguay

Ricardo Henrique Aleixo
Tiros - MG

Sae Jin Ahn
São Paulo - SP

DREAMCAST

T-7 Bombs ilimitadas

Na maioria das câmaras há boxes com t-7 bombs, suba nelas e adquira a bomba. Abra-a novamente e você irá obter outra bomba. Elas são ilimitadas, mas você só pode levar 20 t-7 bombs. Este truque funciona em quase toda caixa que possui as t-7 bombs.

DREAMCAST

Habilitar Chaos de Sonic Adventure

Vença todas as 25 fases do modo challenge para transformar os ratos em Chaos de Sonic Adventure.

Habilitar NiGHTSTopians no modo Puzzle

Complete todos os 25 mania puzzles para transformar os ratos em anjos do clássico do Saturn NiGHTS.

Habilitar Hard mode puzzles

Complete todos os puzzles no modo normal.

Habilitar Special mode puzzles

Complete todos os puzzles no modo hard.

Habilitar Mania mode puzzles

Complete todos os puzzles no modo special.

DREAMCAST

Random mode

Complete o game no nível de dificuldade hard. Então, pressione B, ←, X, Y, X, Y, B, A, B, A, →, ←, →, ← quando o game voltar para a tela "Press Start Button". Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som.

DREAMCAST

Jogue como Alpha Raiden

Complete o game com Raiden no modo fog sem usar continues em qualquer nível de dificuldade. Após o game ser salvo, entre no modo Dreamcast 5.45. Coloque o cursor em Apharmd-B e pressione Turbo esquerdo na tela de seleção de personagem. Coloque o cursor em Dordray e pressione Turbo esquerdo (2 vezes). Coloque o cursor sobre Specineff e pressione Turbo esquerdo (2 vezes). Coloque o cursor sobre Fei-Yen Kn e pressione Turbo esquerdo (2 vezes). Coloque o cursor sobre Cypher e pressione Turbo esquerdo (3 vezes). Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Selecione Raiden para jogar com uma versão branca e amarela, sem turbo ou air dash attacks.

Jogue como Alpha Temjin

Complete o game com Temjin no modo fog sem usar continues em qualquer nível de dificuldade. Após o game ser salvo, entre no modo Dreamcast 5.45. Coloque o cursor sobre Temjin e pressione Turbo esquerdo na tela de seleção de personagem. Coloque o cursor sobre a opção random character e pressione Turbo esquerdo. Coloque o cursor sobre Raiden e pressione Turbo esquerdo (2 vezes). Coloque o cursor sobre Bal Bados e pressione Turbo esquerdo (2 vezes). Coloque o cursor sobre Angelan e pressione Turbo esquerdo (2 vezes). Coloque o cursor sobre Grys-Vok e pressione Turbo esquerdo (3 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Selecione Temjin para jogar com uma versão branca e amarela, sem turbo ou air dash attacks.

DREAMCAST

TNN MOTORSPORTS: HARDCORE HEAT

LE-2001 truck

Na tela de seleção de modo, pressione Y, X, →, ←, →, ←, ↓ (2 vezes), ↑ (2 vezes). Alternativamente, complete com sucesso o expert mode e chegue em primeiro lugar, com o Coyote.

T4 fighter jet

Na tela de seleção de modo, pressione ←, →, ↓, X (4 vezes). Alternativamente, consiga 100% no level checker quando construir seu carro.

Cores adicionais

Na tela de seleção de modo, pressione ↓, ←, ↑, →, X, Y, L, R para habilitar um quarto jogo de cores. Alternativamente, complete com sucesso o expert mode.

Tempo aleatório no modo time attack

Na tela de seleção de modo, pressione R, X (7 vezes), Y (7 vezes).

Super expert mode

Na tela de seleção de modo, pressione ← (2 vezes), → (2 vezes), ←, →, X, Y (8 vezes). Alternativamente, complete com sucesso o expert mode, na dificuldade championship, com o Beelzebub Buggy.

Beelzebub Buggy

Complete o expert mode em primeiro lugar.

DREAMCAST

Big head mode

No logo "Black Box", segure L + R e pressione B, A, B, Y no controle D. Se entrar com o código corretamente, a frase "Oh Black Box Baby" será dita. Todos os jogadores, exceto os goleiros, terão cabeças grandes.

Time dos programadores

No logo "Black Box", segure L + R e pressione B (2 vezes), X no controle D.

DREAMCAST

PLASMA SWORD

Nota: este jogo também é chamado Star Gladiator 2: Nightmare Of Blisten.

Jogue como Kaede

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Rain, então pressione ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑.

Jogue como Rai-On

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Byakko e então pressione ↑, ↓, ← (2 vezes), →, ←, ↑.

Jogue como Evil Gamof

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Gamof e então segure Start e pressione A.

DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2

Roupa de colegial para Ayane e Kasumi

Pressione X+Y+Start quando estiver na tela que diz "TECMO ... press start button".

DREAMCAST

Alternar exibição

Comece um jogo no modo arcade ou original. Então, pressione B no controle três para mudar a exibição para uma perspectiva em primeira pessoa. Pressione Y para mudar para outro ângulo de câmera. Pressione X (5 vezes) para ver um velocímetro. Pressione A para resetar a exibição.

Fases bônus no modo Crazy Box (versão japonesa)

Obtenha uma licença S com todos os quatro personagens no modo arcade para habilitar a fase "Crazy Party" no modo crazy box. Outras novas fases podem ser habilitadas após completar as fases crazy box.

PLAYSTATION

2-Player Arenas

Há 10 itens secretos que devem ser pegos no modo single player para abrir as outras 10 arenas 2 player. Há 20 Arenas no total. Alguns desses itens secretos, como os Binoculars, são itens do inventário e outros como Girly Mag e Dirty Laundry não podem ser vistos em seu inventário quando pegos. Há também um total de 28 personagens, mas apenas 10 deles estão disponíveis inicialmente. Os outros 18 personagens são habilitados na última metade do jogo.

Hard Mode

No menu in-game options você pode ver filmes que são destravados com o seu progresso no jogo. Você verá 2 extra movies que você não pode obter jogando pela primeira vez. Para habilitar esses movies você deve jogar no modo 'HARD' e, para conseguir este modo, faça o seguinte: vá para a tela título e então New Game, pressione ↑ + Select + L1 + R2 + □ + ○ + X ao mesmo tempo. Terminando certas fases no modo hard habilita movies bônus.

PLAYSTATION

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Level Select

No menu principal, pressione L1(2x), ○(2x), □(2x).

Visão em primeira pessoa

Pause o game e pressione ○(2x), ▲(2x), □(2x) no modo action/ adventure. Se entrar corretamente, a mensagem "Cheat Enabled" será exibida.

Auto-recarga: Pause o game e pressione □(2x), ▲(2x), ○(2x) no modo arcade.

Big head mode: Pause o game e pressione R1(2x), L1(2x), ▲(2x) no modo arcade.

Skeleton mode: Pause o game e pressione ○, □, ▲(2x), □, ○ no modo arcade.

Pop top mode: Pause o game e pressione □(2x), ○(2x), R1(2x) no modo arcade.

Slow-motion mode: Pause o game e pressione ▲, L1, ▲, L1, ▲, L1 no modo arcade.

PLAYSTATION

ROLLCAGE

Cheat mode

Entre com "MAXCHEAT" como uma password e ignore a mensagem invalid password. Então, todas as ligas, mirror mode, mega-time trials e mais opções estarão disponíveis.

Todas as pistas easy

Entre com "EEFNIEBA" como uma password, selecione a dificuldade "Easy" e comece uma corrida.

Todas as pistas hard

Entre com "EEFPHMBC" ou "FAFNOEAP" como uma password, selecione a dificuldade "Hard" e comece uma corrida.

Todas as pistas expert

Entre com "HEMPCMDD" como uma password, selecione a dificuldade "Expert" e comece uma corrida.

Todas as pistas hard e refletidas

Entre com "EADNCMAH", "BDGENADM", ou "EAFNLEAM" como uma password.

Todas as pista expert, carros bônus, mega time trial, mirror mode e deathmatch modes

Entre com "HHMPNEED" ou "OGGBEDJE" como uma password.

PLAYSTATION

10x multiplier

Pause o game, segure L1 e pressione □, ▲, ↑, ↓ para ter 10 pontos em todos stats para o skater atual (uma tela tremendo confirma a correta entrada do código).

13x multiplier

Pause o game, segure L1 e pressione X, □ (2 vezes), ▲, ↑, ↓ para ter 13 pontos em todos os stats para o skatista atual.

Alien

Vá para Rosewell, New Mexico. Lá haverá três portas. Em uma das três portas há um alien dizendo "HELP ME!"

Big Head Mode

Pause o game, segure L1 e pressione □, ○, ↑, ←, ←. Uma tela tremendo confirma a correta entrada do código. Deixe o game atual e comece um novo para ativar o cheat.

Grind contínuo

Para um grind mais longo, equilibre-se pressionando ← ou →. Por exemplo, se seu skatista estiver inclinando para a esquerda segure para a direita até se equilibrar.

Level Select

Pause o game, segure L1 e pressione ▲, →, ↑, □, ▲, ←, ↑, □, ▲.

Jogue como Kareem Cambell na versão demo

Comece um one player game e vá para Jamie Thomas, tente selecioná-lo e aperte ▲. Vá para o two player game e o jogador um deverá ser Kareem Cambell.

Jogar como Officer Dick

Colete todos os 30 tapes no modo Career com um único personagem.

Jogue como Private Carrera

Para obter Private Carrera você tem que destrancar tudo (ou entrar com o código "habilitar tudo"), pressionar start durante o jogo e segurar L1. Pressione ▲, ↑, ▲, ↑, ○, ↑, ←, ▲ (a tela não irá piscar como com os outros códigos). Reinicie e, na tela de seleção de personagem você irá encontrar Private Carrera no lugar de Officer Dick.

Signature Moves

Os signature moves são executados com a barra de Special amarela flamejante.

Private Carrera

Somi spin: ←, ↓, ○
Well hardflip: →, ←, □
Ho-Ho-Ho: ←, ↑, □ + ○

Andrew Renolds

Backflip: ↑, ↓ + ○
Heelflip to Bluntside: ↓, ↓ + ▲
Triple Kickflip: ←, ← + □

Bob Burnquist

Backflip: ↑, ↓ + ○
One-footed Smith: →, → + ▲

Bucky Lasek

Fingerflip Airwalk: ←, → + ○
Kickflip McTwist: →, → + ○
Varial Heelflip Judo: ↓, ↑ + □

Chad Muska

360 Shove-it Rewind: →, → + □
Frontflip: ↓, ↑ + ○
One-foot 5-0 Thumpin: →, ↓ + ▲

Elissa Streamer

Backflip: ↑, ↓ + ○
Primo Grind: ←, ← + ▲

Geoff Rowley

Backflip: ↑, ↓ + ○
Darkside Grind: ←, → + ▲
Double Hardflip: →, ↓ + □

Jamie Thomas

540 Flip: ←, ↓ + □
Frontflip: ↓, ↑ + ○
One-footed Nose Grind: ↑, ↑ + ▲

Kareem Campbell

Casper Slide: ↑, ↓ + ▲
Front Flip: ↓, ↑ + ○
Kickflip Underflip: ←, → + □

Officer Dick

Assume the Position: ←, ← + ○
Neckbreak Grind: ←, → + ▲
Yeeeehaw Front Fip: ↓, ↑ + ○

Rune Glifberg

Christ Air: ←, → + ○
Front Back Kickflip: ↑, ↓ + □
Kickflip McTwist: →, → + ○

Tony Hawk

900 *: →, ↓ + ○
540 Board Varial **: ←, ← + □
360 Flip to Mute: ↓, → + □
Kickflip McTwist: →, → + ○
* Requer muito ar.
** Apenas Half-pipe e cursos de rua.

Seqüência de FMV

Para assistir um clip do skatista, ganhe uma medalha de ouro em todas os três competitive events com esse skatista.

Slow motion

Pause o game, segure L1 e pressione □, ←, ↑, □, ←.

Começar de locais aleatórios

Pause o game, segure L1 e pressione □, ○, X, ↑, ↓.

Specials infinitos

Pause o game, segure L1 e pressione X, ▲, ○, ↓, ↑, →.

Habilitar tudo

Pause o game, segure L1 e pressione ○, →, ↑, ↓, ○, →, ↑, □, ▲. Todas as fases, seqüências de FMV, tapes e pessoas serão habilitados.

Clip dos produtores

Para assistir um clip com os produtores, ganhe uma medalha de ouro em todos os três competitive events com Officer Dick.

PC

WHEEL OF TIME

Todas as magias
Pressione [~] durante o jogo e entre com "ALLAMMO" na janela do console.

Mensagem Broadcast
Pressione [~] durante o jogo e entre com "SAY message" na janela do console.

Clipping Mode
Pressione (~) e digite "ghost". Você será habilitado a atravessar paredes. Pressione (~) novamente e digite "walk" para desabilitar.

Fly mode
Pressione [~] durante o jogo e entre com "FLY" na janela do console. Entre com "WALK" para desabilitar.

Congelar personagens não jogáveis
Pressione [~] durante o jogo e entre com "PLAYERSONLY" na janela do console.

God mode
Pressione [~] durante o jogo e entre com "GOD" na janela do console.

Invisibilidade
Pressione [~] durante o jogo e entre com "INVISIBLE 1" na janela do console. Para desabilitar, entre com "INVISIBLE 0".

Select level
Pressione [~] durante o jogo e entre com "SWITCHLEVEL URL" na janela do console, onde URL é o caminho para o novo mapa na máquina local ou um servidor. (Nota: o comando SWITCHCOOPLEVEL irá permitir levar arma estilo cooperative entre as fases.

Fixar velocidade do game
Pressione [~] durante o jogo e entre com "SLOMO <1.0-10.0> na janela do console. Nota: a velocidade padrão é SLOMO 1.0.

Matar todos os inimigos
Pressione [~] durante o jogo e entre com "KILLALL" na janela do console.

Matar todos os inimigos indicados
Pressione [~] durante o jogo e entre com "KILLALL class" na janela do console, onde class é o tipo de personagem.

Gerar objeto
Pressione [~] durante o jogo e entre com "SUMMON object" na janela do console, onde object é um item, personagem ou arma que você quer criar.

Perspectiva em terceira pessoa
Pressione [~] durante o jogo e entre com "BEHINDVIEW 1" na janela do console. Nota: Para voltar para primeira pessoa, entre com "BEHINDVIEW 0".

GAME BOY COLOR

In-game reset
Pressione A + B + Select + Start. (Nota: se o reset ocorrer durante o game, você pode continuar do arquivo do game salvo.)

Golfista canhoto
Segure Select e pressione A para escolher o golfista.

Mushroom power-ups
Na estante da sala à direita da Director's room. No gabinete da cabana Club Maker's. À esquerda da entrada do curso Peach Castle.

Curso Peach's Castle
Derrote todos os quatro campeões em um match game e termine em primeiro lugar nos quarto cursos.

Jogue como Grace, Tiny e Gene Yuss
Para jogar com estes campeões, vença-os em um tournament ou match game usando seu personagem.

Jogue como Putts
Derrote Putts como um personagem normal.

Jogue como Wario
Termine em primeiro nos club tournaments e derrote todos os club masters.

Buraco infinito
Para tentar novamente um buraco do começo, antes de terminar,

salve o game e saia. Quando você retornar o game, você voltará para o buraco.

GAME BOY COLOR

Passwords

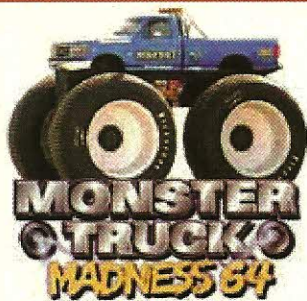
Entre com as seguintes passwords para a fase desejada.

Quest 1

Level 2 : L Heart K Heart Heart Heart B L
Level 3 : Q Zero M Heart Heart Heart 1 H
Level 4 : P S 5 Heart 7 Heart B 4
Level 5 : T J R Heart 7 Heart 2 Heart
Level 6 : J J T Heart 7 Heart 7 L
Final Boss : K D C Heart H Heart S H

Quest 2

Level 1 G N Heart Heart K 0 0 H
Level 2 G N 1 Heart 5 0 8 J
Level 3 X 4 3 Heart 5 0 M R
Level 4 L S 5 Heart 9 1 1 4
Level 5 D N 7 Heart 9 3 Heart 7
Level 6 X N 9 Heart 9 3 3 3
Final Boss N 8 C Heart K 4 0 N

GAME BOY COLOR

Trucks baixos

Entre com "YRDR" como uma password.

Gut bomb

Entre com "BRPS" como uma password.

Mísseis em tempo integral

Entre com "Y_WNT_T" como uma password para ter mísseis ilimitados. Nota: "_" indica um espaço. Então, durante o jogo, pressione ← para usar os mísseis.

Turbo mode

Entre com "CFFNYN" como uma password.

Alternar texturas

Entre com "JMPNG" como uma password para mudar todas as texturas do game em quadros de um dos programadores do game.

Mudar a cor do veículo

Entre com "JMPR" como uma password. Selecione "Done" e "JIM" irá aparecer no quadrado. Pressione Start, selecione "New Game" e então escolha "Summit Rumble". Selecione qualquer número de jogadores e quando o game começar, deverá haver quadrados pretos com aliens ou outros objetos no meio.

Pista Aztec Valley

Complete um circuito na dificuldade easy.

Pista Alpine Challenge

Complete um circuito na dificuldade medium.

Pista Death Trap

Complete um circuito na dificuldade hard.

Todas as pistas

Para acessar todas as pistas em time trial ou custom race, habilite a pista Death Trap e então pressione B na tela de seleção de truck. Comece sua própria corrida ou time trial na dificuldade expert e todas as pistas serão habilitadas.

Buzina

Enquanto dirige, pressione ↓ para usar a buzina. Nota: Há vários tipos diferentes de buzina que são escolhidos aleatoriamente no começo de uma corrida.

Efeitos sonoros

Enquanto dirige, pressione ↑ para ouvir "Yahoos", arrotos e peidos.

NINTENDO 64

Quadro do time S.T.A.R.S

Na sala do segundo andar do Racoon Police Department há uma escrivaninha. Acima dela, há um pequeno retrato. Clique no quadro e você verá o time inteiro da S.T.A.R.S.

NINTENDO 64

PUYO PUYO PARTY

Jogue como Dark Arle

Selecione one player ou two player mode. Então, na tela de seleção de personagem, segure R e pressione A.

NINTENDO 64

Preview dos carros

Na tela de seleção de carros ou de troféu, pressione C-▲, C-▶, C-▼, ou C-◀ para mudar a visão e rotacionar os carros.

GAME SHARK

PLAYSTATION

OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE VOL. 30

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

ACE COMBAT 3 ELETROSPHERE

Mísseis infinitos . 8016FDCC 0078

NCAA FINAL FOUR 2000

Modificador de score do time da casa .... 8007001C 00??
Modificador de score do time visitante .... 80070B34 00??

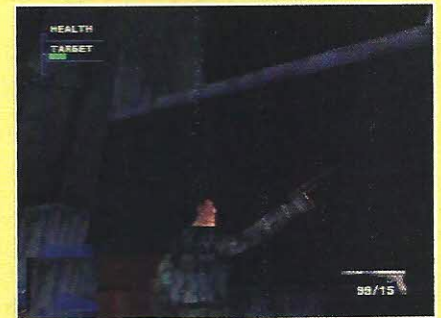
SILENT BOMBER

Napalm Liquid infinito
.... 300E7E2A 0063
Gravity Liquid infinito
.... 300E7E2C 0063
Paralysis Liquid infinito
.... 300E7E2A 090A
Max E Chip 801BA8DC 000F
Energia infinita ... 800D9232 0064

SPYRO 2-RIPTOR'S RAGE

Energia infinita ... 800703C8 0003
Vidas infinitas 8006C7EC 0004

Ammo infinita para 9MM
.... 8012A4CE 0063
Ammo infinita para 45
.... 8012A4D2 0063
Ammo infinita para M-16
.... 8012A4D6 0063
Ammo infinita para Silenced HK-5
.... 8012A4DA 0063
Ammo infinita para HK-5
.... 8012A4DE 0063
Ammo infinita para PK 102
.... 8012A4E2 0063
Ammo infinita para Shotgun
.... 8012A4E6 0063
Ammo infinita para UAS 12
.... 8012A4EA 0063
Ammo infinita para G 18
.... 8012A4EE 0063

Ammo infinita para Biz 2
.... 8012A4F2 0063
Ammo infinita para K3G4
.... 8012A4F6 0063
Ammo infinita para H 11
.... 8012A4FA 0063
Ammo infinita para Silenced Sniper Rifle 8012A4FE 0063
Ammo infinita para Sniper Rifle
.... 8012A502 0063
Ammo infinita para Nightvision Rifle
.... 8012A506 0063
Ammo infinita para Crossbow
.... 8012A50A 0063
Ammo infinita para M 79
.... 8012A51A 0063
Ammo infinita para Grenades
.... 8012A51E 0063
Ammo infinita para Tear Gas Grenades 8012A522 0063
Ammo infinita para Tear Gas Launcher 8012A536 0063
Ammo infinita para Flamethrower
.... 8012A542 0063
Armor infinita 801AD00E 0258
Energia infinita ... 801AD010 0096
Modificador de arma
.... 8012A54C 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de arma

00 - Nenhuma
01 - Handgun
03 - 45
04 - M16
05 - Silenced HK-5
06 - HK-5
07 - PK-102
08 - Shotgun
09 - UAS-12
0A - G-18
0B - Biz-2
0C - K3G4
0D - H-11
0E - Silenced Sniper Rifle
0F - Sniper Rifle
10 - Nightvision Rifle
11 - Crossbow
12 - Taser
13 - Hand Taser
14 - Combat Knife
15 - M-79
16 - Grenades
17 - Tear Gas Grenades
18 - C4 Explosives
19 - Transponder
1A - Camera Angle
1B - Modem
1C - Tear Gas Launcher
1F - Flamethrower
20 - Binoculars

Vidas infinitas
.... 800623FC 0004
Turbo infinito D012682C 0B88
.... 8012682E 2400
Ammo infinita... D01237D0 FFFF
.... 801237D6 2400

PLAYSTATION

OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE VOL. 31

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

COLONY WARS-RED SUN

Energia infinita
.... D004A4D4 07D0
.... 8004A4D0 0FA0

EAGLE ONE-HARRIER ATTACK

Side Winder e Maverick Missles infinitos D0198BAC 0001
.... 80198BAE 0809
Vultures infinitos
.... D0198BAC 0001
.... 80198BB0 0063

HOT SHOTS GOLF 2

Sempre na primeira tacada
.... 3004E4BE 0001

SPIDER-MAN

Energia infinita
.... 300D61A6 0064
Web infinito 800D65E8 0F00
Web Fill Ups infinito
.... 300D65EC 0013

GEKIDO

Tempo infinito . 800AED26 3D62
Energia infinita
.... 800C6CD6 0960
Vidas infinitas . 800C6CF4 0009
Rage infinita ... 800DAC86 03E8
Special infinito 800DAC82 0BB8

PLAYSTATION

Versão americana

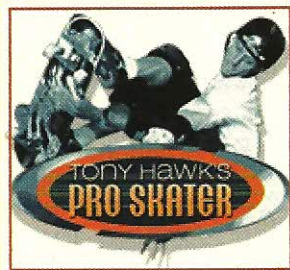
Invencibilidade
.... 800710BA 2400
.... 80071016 2400
Tempo infinito .. 80052F06 2400
Mísseis infinitos
.... 800705CA 2400
Fogo rápido para mísseis
.... 800704D4 0001
Acrescentar mísseis ao invés de subtraí-los 800705C4 0001

Códigos habilitadores de planes

EF2000E Typhoon II
.... 300BE669 0001
MiG-33 Fulcrum SS
.... 300BE66A 0001
F/A-18U Hornet ADV
.... 300BE66B 0001
F-16XFU Gyrfalcon
.... 300BE66C 0001
R-101 Delphinus #1
.... 300BE66D 0001
R-201 Asterzoa
.... 300BE66E 0001
F-16XA Sakerfalcon
.... 300BE66F 0001
F-15S/MT Eagle+
.... 300BE670 0001
F-22C Raptor II
.... 300BE671 0001
F/A-32C Erne
.... 300BE672 0001
Su-37 Super Flanker
.... 300BE673 0001
R-102 Delphinus #2
.... 300BE674 0001
R-211 Orcinus
.... 300BE675 0001
Su-43 Berkut ... 300BE676 0001
R-103 Delphinus #3
.... 300BE677 0001
XFA-36A Game
.... 300BE678 0001
XR-900 Geopelia
.... 300BE67B 0001
X-49 Night Raven
.... 300BE67C 0001
UI-4054 Aurora
.... 300BE67D 0001
Todos os planes (GS 2.2 ou superior) 50000A02 0000
.... 800BE66A 0101

Versão japonesa

Invencibilidade
.... 8007249A 2400
.... 80072216 2400
.... 800723F0 0064
Tempo infinito .. 80054336 2400
Mísseis 800719AA 2400

PLAYSTATION

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Tempo infinito 80025556 2400
Max Score ....8006CECC FFFF
.............................8006CECE 2402
.............................8006E880 FFFF
.............................8006E882 2402
Max Special Bar 8002F6E4 0FFF
.............................8002F6E6 2402
.............................8002F6E8 AE02
.............................8002F7CE 2400
.............................8002F7D2 2400
.............................8003BA5E 2400
.............................8003C0EA 2400
Manobras valem muitos pontos
.............................8006E876 2400
.............................8006E9A0 0FFF
.............................8006E9A2 2463
Skaters de papel 8008B6A2 2400
Skate de ponta cabeça
.............................80085182 2400

Tony Hawk

Ter 99 Video Tapes
.............................800A684C 0063
Todos os Tapes-Warehouse
.............................300A6850 00FF
Todos os Tapes-School
.............................300A6851 00FF
Todos os Tapes-Mall
.............................300A6852 00FF
Medalha de ouro - Skate Park
.............................300A6853 00FF
Todos os Tapes - Downtown
.............................300A6854 00FF
Todos os Tapes - Downhill Jam
.............................300A6855 00FF
Medalha de ouro - Portland
.............................300A6856 00FF
Todos os Tapes-Streets
.............................300A6857 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.............................300A6858 00FF

Bob Burnquist

Ter 99 Video Tapes
.............................800A685A 0063
Todos os Tapes-Warehouse
.............................300A685E 00FF
Todos os Tapes-School
.............................300A685F 00FF
Todos os Tapes-Mall
.............................300A6860 00FF
Medalha de ouro - Skate Park
.............................300A6861 00FF
Todos os Tapes-Downtown
.............................300A6862 00FF

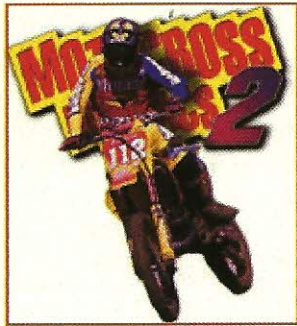
Todos os Tapes-Downhill Jam
.............................300A6863 00FF
Medalha de ouro - Portland
.............................300A6864 00FF
Todos os Tapes-Streets
.............................300A6865 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.............................300A6866 00FF

Geoff Rowley

Ter 99 Video Tapes
.............................800A6868 0063
Todos os Tapes-Warehouse
.............................300A686C 00FF
Todos os Tapes-School
.............................300A686D 00FF
Todos os Tapes-Mall
.............................300A686E 00FF
Medalha de ouro - Skate Park
.............................300A686F 00FF
Todos os Tapes-Downtown
.............................300A6870 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam
.............................300A6871 00FF
Medalha de ouro - Portland
.............................300A6872 00FF
Todos os Tapes-Streets
.............................300A6873 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.............................300A6874 00FF

Bucky Lasek

Ter 99 Video Tapes
.............................800A6876 0063
Todos os Tapes-Warehouse
.............................300A687A 00FF
Todos os Tapes-School
.............................300A687B 00FF
Todos os Tapes-Mall
.............................300A687C 00FF
Medalha de ouro - Skate Park
.............................300A687D 00FF
Todos os Tapes-Downtown
.............................300A687E 00FF
Todos os Tapes-Downhill Jam
.............................300A687F 00FF
Medalha de ouro - Portland
.............................300A6880 00FF
Todos os Tapes-Streets
.............................300A6881 00FF
Medalha de ouro - Roswell
.............................300A6882 00FF

GAME BOY COLOR

MOTOCROSS MANIACS 2

Nitros infinitos 909912CA
Gas infinito 90404FCA
Jet 900114CA
Radials 900113CA
Extra Speed 90FF15CA
Super Suspension 900151CA
Modificador de começo e coordenada .... 90??17CA
Parar timer 900031CC
Timer baixo 900031CC
.... 900032CC
.... 900033CC
Cruise Control 014F23CA
Sempre ter mini-bikers te seguindo 01032ACA
Game sem som 900200CA
Passear por tudo...... 010219CA
Modificador de curso
.... 01??60C0

Dígitos para o código modificador de curso

01 - 1
02 - 2
03 - 3
04 - 4
05 - 5
06 - 6
07 - 7
08 - 8
09 - 9
0A - 10

Dígitos para os cursos secretos

0B-11 (Mountains 3)
0C-12 (Stadium 3)
0D-13 (Moon Desert)
0E-14 (Theme Park 3)
0F-15 (Old City 3)
10-16 (Ruins)

GAME BOY COLOR

Hitting Power infinito
.............................0106A8C8

Modificador de dados do personagem (nota 1)

Modificador de tempo (pequeno)
.............................01??30C8
Modificador de tempo (grande)
.............................01??31C8
Modificador de Exp (pequeno)
.............................01??26C8
Modificador de Exp (médio)
.............................01??27C8
Modificador de Exp (grande)
.............................01??28C8
Modificador de personagem
.............................01??10C8
Modificador de fase ..01??12C8
Modificador de altura
.............................01??1CC8
Modificador de tacada
.............................01??1DC8

Area e Controle

Estreita/larga ....01??1EC8
Pobre/bom ....01??1FC8

Nota 1: estes códigos afetam os três personagens. Para manter as mudanças, jogue com o personagem que você quer mudar, salve e saia.

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND

Energia infinita 010F23C4

GAME BOY COLOR

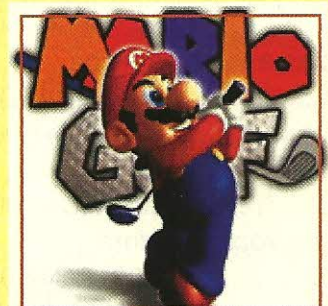
Energia infinita - P1 .. 01A886C4
Special infinito - P1
.... 01A885C4
Tempo infinito fora do ring - P1
.... 010143DA
Modificador de tempo limite (00-05) .... 01??0BD9
Modif. de música ...... 01??07D9
Modificador de efeitos sonoros
.... 01??08D9
Modificador de dificuldade
.... 01??06D9

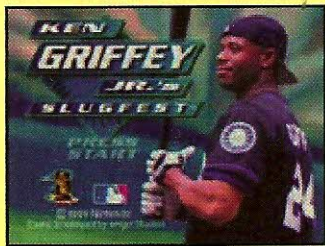
Dígitos para o código modificador de dificuldade

00 - Easy
01 - Medium
02 - Hard

Dígitos para o código modificador de efeito sonoro

00 - On
01 - Off

GAME BOY COLOR

Vidas infinitas 010923DB
Modificador de Stealth
.............................01??2ADB
.............................01??2BDB

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Requer keycode de Diddy Kong

Enable Code (deve ser ativado) DE061600 0000

Master Bryan's Activator 1 P1 .... D00F9804 00??

Master Bryan's Activator 2 P1 .... D00F9805 00??

Master Bryan's Dual Activator P1 .... D10F9804 00??

Strikes infinitos 8021AC48 0000

1 Strike e você está fora
.... D021AC48 0000
.... 8021AC48 0002

2 Strikes e você está fora
.... D021AC48 0000
.... 8021AC48 0001

Bolas infinitas .. 8021AC47 0000

1 bola e você caminha
.... D021AC47 0000
.... 8021AC47 0003

2 bolas e você caminha
.... D021AC47 0000
.... 8021AC47 0002

3 bolas e você caminha
.... D021AC47 0000
.... 8021AC47 0001

Outs infinitos 8021AC41 0000

1 out e você está fora
.... D021AC41 0000
.... 8021AC41 0002

2 outs e você está fora
.... D021AC41 0000
.... 8021AC41 0001

Modificador de score do time visitante .... 80104E5D ????

Modificador de score do time da casa .... 80104EFC ????

Modificador de hits do time visitante .... 80104E5F ????

Modificador de hits do time da casa .... 80104EFE ????

Modificador de erros do time visitante .... 80104E61 ????

Modificador de erros do time da casa .... 80104E60 ????

Códigos para criação de personagem (nota 1)

Max Batting 8105D6D8 4120
Max Power 8105D270 4120
Max Speed 8105CE68 4120
Max Defense ... 8105CA60 4120
Max Arm Strength 8105C5F8 4120
Max Durability .. 8105C098 4120
Max Clutch 8105BB98 4120
Max Control 8105B760 4120
Max Stamina.... 8105B2F8 4120
Max Pitch Speed 8105AE90 4120

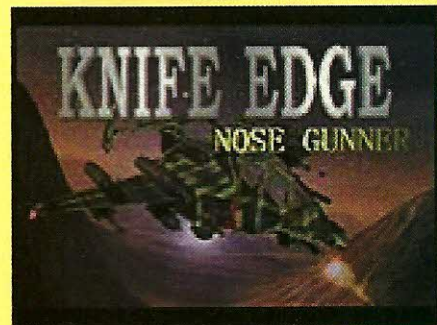
Pontos de criação infinitos 81059408 420C

Habilitar modificador de cheat .... 81106252 ????

Dígitos para o código modificador de cheat

0001 - Jogadores magros
0002 - Jogadores invisíveis
0004 - Jogadores gordos
0008 - ?
0010 - ?
0020 - Jogadores minúsculos
0040 - Weeble Wobble Players
0080 - Pés grandes
0100 - ?
0200 - Cabeças grandes
0400 - Computador vs. Computador
07FF - Todos acima

Nota 1: alguns códigos não podem ser salvos.

NINTENDO 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1 .... D011BE00 00??

Master Bryan's Activator 2 P1 .... D011BE01 00??

Master Bryan's Dual Activator P1 .... D111BE00 00??

Armor infinita ... 8011D467 0064

Level 11 Vulcan Cannon 801239B3 000A

Bombas infinitas 8011D46F 0003

Modificador de dificuldade .... 8111D1C2 00??

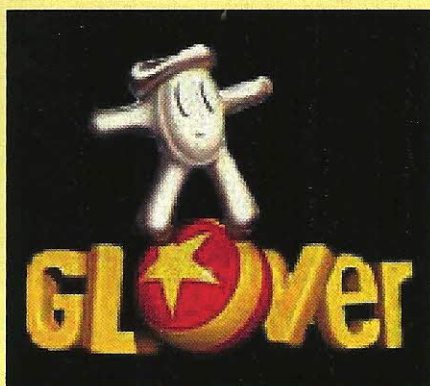
Começar na fase modificada (GS 3.0 ou superior)
.... D111D1BE 0001
.... 8111D1BE 00??

Sempre na fase modificada .... 8111D1BE 00??

Dígitos que acompanham o código modificador de dificuldade

00 - Easy
01 - Normal
02 - Hard
03 - Super Hard (New Setting)

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

01 - Level 1
02 - Level 2
03 - Level 3
04 - Level 4
05 - Level 5
06 - Level 6

GLOVER

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D02AE904 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D02AE905 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D12AE904 00??
Energia infinita
.... 80290197 0003
Vidas infinitas .. 80290193 0005
Botão do GS para modificar Gems
.... 8829018F 00??
Modificador de score (Nota 1)
.... 8129018A ????
Botão do GS para pulo da lua (nota 2) D02AE905 0020
.... 81290334 43E0
Pulos duplos infinitos
.... 8028FC07 0000

Códigos para magia infinita (quando pega)

Freeze Enemy Spell
.... 8129019E 03FF
Death Spell 812901A2 03FF
Frog Spell 812901A6 03FF
Walk On Walls Spell
.... 812901AA 03FF
Big Glover Spell
.... 812901AE 03FF
Unknown Tree Spell?
.... 812901B2 03FF
Helicopter Spell
.... 812901B6 03FF
Enemy Ball Spell
.... 812901BA 03FF
Purple Bouncy Ball Spell
.... 812901BE 03FF
Tiny Black/Grey Ball Spell
.... 812901C2 03FF
Beach Ball Spell
.... 812901C6 03FF
Hovering Ball Spell
.... 812901CA 03FF
Green Ball Spell
.... 812901CE 03FF
Super Call Ball Spell
.... 812901D2 03FF
Call Ball Spell
.... 812901D6 03FF
Botão do GS para modificar ação (uso infinito) ..... 802901E3 00??
Modificador de cheat 1
.... 81297BEC ????
Modificador de cheat 2
.... 81297BEE ????
Modificador de gravidade (3E00-4000) .... 811ED680 ????
Olho de peixe .. 811EC7E0 0078
Rotacionar câmera R
.... 811EC7B0 3F35
.... 811EC7B2 04F3
.... 811EC7B4 3F35
.... 811EC7B6 04F3
Rotacionar câmera L
.... 811EC7B0 BF35
.... 811EC7B2 04F3
.... 811EC7B4 3F35
.... 811EC7B6 04F3

Dígitos que acompanham o código modificador de ação

00 - Freeze Enemy Spell
01 - Death Spell
02 - Frog Spell
03 - Walk On Walls Spell
04 - Big Glover Spell
05 - Unknown Tree Spell?
06 - Helicopter Spell
07 - Enemy Ball Spell
08 - Purple Bouncy Ball Spell
09 - Tiny Black/Grey Ball Spell
0A - Beach Ball Spell
0B - Hovering Ball Spell
0C - Green Ball Spell
0D - Super Call Ball Spell
0E - Call Ball Spell
0F - Nada

Dígitos que acompanham o código modificador de cheat 1

0080 - Level Select ?
0100 - Abrir Portais
0200 - Abrir fases
0380 - Todos acima

Dígitos que acompanham o código modificador de cheat 2

0002 - Call Ball (Pressione L)
0008 - Vidas infinitas
0040 - Energia infinta
0200 - Big Ball
024A - Todos acima

Nota 1: mude '????' para 'FFFF' para rápido score.

Nota 2: para este código você precisa segurar o botão 'L' para ganhar altura e soltá-lo quando estiver na altura desejada para cair.

KOEI E SEU AMBICIOSO GAME DE ESTRATÉGIA EM TEMPO REAL

O título de estratégia para o PSX2 é bem surpreendente, pois se tornou um dos melhores títulos de lançamento do console. A Koei é bem conhecida por seus jogos de simulação de estratégia para o PC e consoles, como um daqueles da série Romance of the Three Kingdoms, mas os jogadores medianos mantinham distâncias destes jogos por causa de suas complexidades. Kessen parece ser de algum modo uma exceção. Kessen, rudemente traduzido como "Decisive Battle", é um jogo de estratégia baseado na era dos samurais do Japão. Mesmos que algumas das roupas elaboradas sejam fictícias, a trama e o tempo na maior parte é real e tirada dos livros de história.

Uma boa história

Você inicialmente assume o papel de Ieyasu Tokugawa, liderando suas tropas para lutar contra Mitsunari Ishida (o qual você pode jogar quando terminar o jogo). Assistir a introdução da batalha é como assistir a um documentário. A narração e a apresentação são soberbas e muito parecida com shows japoneses de TV. Uma cena de corte em tempo real então mostra Ieyatsu e seus generais discutindo sobre a estratégia. O jogo progride em tempo real enquanto você controla um grupo de tropas armadas comandadas por um general e enfrenta uma tropa inimiga do mesmo estilo. As decisões de seus generais são baseadas em AI (inteligência artificial), e enquanto o jogo está progredindo um sistema tipo tutorial pode ser colocado para explicar o sistema do jogo. Na segunda metade do jogo, você toma controle de suas tropas e toma suas próprias decisões. É muito fácil assumir o controle de suas tropas assim que os inimigos ficam reduzidos para você terminar o serviço. Quando está em uma batalha, o botão triângulo permite que você mude as visões do mapa do campo para o campo de bata-

lha. Primeiro mostra uma visão de cima do campo de batalhas, com todas as tropas mostradas de longe. Você pode usar o direcional normal para mover o cursor para áreas particulares da tela e então apertar o botão triângulo para dar um zoom na área para mostrar as tropas lutando em tempo real. Você também pode mudar as áreas apertando os botões L1 e R1. Além dos ataques normais, você pode executar Special Battle Tactics, o qual varia em fazer a sua cavalaria correr para cima de todos, atirar canhões e até fazer uma dança para irritar os inimigos. Há até ocasiões em que os generais das tropas lutam mano-a-mano, ou um general atravessa o campo de batalha rodando a sua lança-machado, decapitando dezenas de inimigos. Mesmo que dar comandos no mapa do campo pode ser bem chato, vale a pena quando você vê as batalhas de perto.

O PSX2 mostra para que veio

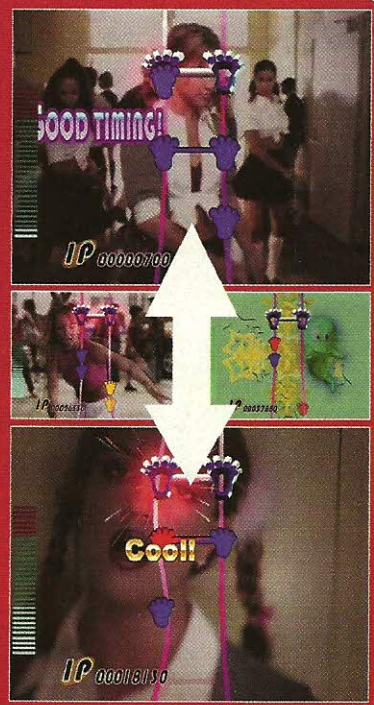
A Koei definitivamente usou o potencial do hardware do PSX2 aqui, você verá centenas de tropas em um campo de batalhas, e você pode vê-los em tempo real. Não há muitas vozes durante o jogo, mas as cenas de corte tem muito mais voz, o que balanceia muito o jogo. Os diálogos são muito bem feitos (de um ponto de vista histórico). A trilha sonóra é tão maravilhosa, mesmo se não estiver assistindo o jogo, as músicas podem trazer as batalhas épicas para a mente. Os efeitos sonóros também são realistas, mas infelizmente em algumas vezes os gráficos não se igualam a alta qualidade dos sons. Ver centenas de soldados em um campo de batalhas é necessário o conhecimento e um bom uso do hardware do PSX2, mas há alguns detalhes que não podem ser ignorados. Não há sangue no jogo. Em algumas vezes, as cenas de cortes têm uma animação muito boa, mas não ver sangue quando um soldado corta o outro é bem fora da realidade. Após jogar as primeiras missões, você provavelmente irá achar as animações das batalhas um pouco redundante. Pode ser cativante no começo, mas você chegará a um ponto de querer pular as animações. Mesmo que a jogabilidade seja um pouco redundante, há cenários diferentes, dependendo de suas vitórias e derrotas durante uma batalha, o que também significa fugir um pouco da história do Japão. Você também poderá jogar como Mitsunari Ishida após terminar o jogo uma vez, e assim poder experimentar um ponto de vista diferente da história.

Para finalizar

Então, neste sentido, há muito valor em jogar este jogo. Amantes da história japonesa com certeza irão amar e até os jogadores novatos irão apreciar o jogo e seus sons e visuais estonteantes. A única reclamação é a natureza redundante que ele tem.

STEPPING SELECTION

TEM GENTE IMITANDO A KONAMI AÍ!!!

Em uma tentativa de faturar na loucura dos jogos de dança que a Konami monopoliza com sua série de Dance Dance Revolution, a Jaleco lança seu próprio jogo de dança para os arcades japoneses no ano passado. O jogo, conhecido como Stepping Selection, ouba o conceito de Dance Dance Revolution e adiciona mais dois passos para a fórmula vencedora da Konami. Mas o aspecto interessante de Stepping Selection não é a jogabilidade. Ao invés de um dançarino poligonal por trás dos passos de dança, SS roda video clips. Você já viu aqueles clips horríveis que vem em laserdiscs de Karaoke? Eles são neste nível de qualidade, completos com efeitos ruins e uma dublagem horrível dos atores que provavelmente não falam nada em Inglês e ficam só abrindo a boca para imitar as palavras da música. Musicalmente SS evita o techno da Konami oferecendo 2 Cds cheios de músicas Pop, com exceção de 5, 6, 7, 8, e Love's Got A Hold On My Heart por Steps, Scatman por Scatman John, ...Baby One More Time por Britney Spears, The Galaxy Express 999 por Yukihide Takekawa, e Larger Than Life pelos Backstreet Boys, as músicas não são feitas po artistas originais. Outras músicas da coleção dos 2 discos inclui Footlose, Ghostbusters, Saturday Night (originalmente feita por Bay City Rollers), The Neverending Story, My Sharona, Maniac, Girls Just Want To Have Fun e Surfing USA. O jogo requer 6 botões ao invés dos 4 botões de DDR. As instruções na tela aparecem na esquerda (pé esquerdo) ou direita (pé direito) nas cores vermelho, azul e amarelo para você saber aonde pisar na esteira. Dependendo do nível de dificuldade, os passos serão mais fáceis ou difíceis, e o seu tempo no controle determina os seus pontos. Se errar muitos passos, e você não ouvirá toda a música. A única reclamação real é aquele pezão que mostra você quando precisa apertar botões no controle move-se para cima ou para baixo dependendo de como estiver indo. Então, se começar a ir mau, o pé começa a desce , dando a você menos tempo para os próximos passos. Isso dá ao jogo um aspecto ruim, pois se começar mal no jogo provavelmente ficará mal para o resto da música.

Modos diferentes de jogabilidade mistura as coisas, como o Challenge Mode que faz o jogo mais fácil ou mais difícil dependendo de como estiver indo, ou o movie mode que tira a parte boba do jogo (os clips) e deixa você assistir a uma cena de vídeo hilariante.

Finalizando

Ao todo, SS é um bom jogo, mas dá mancada na variedade, como músicas rápidas que fizeram de DDR muito bom. Se você é um usuário de PSX2 que está procurando por uma ação de dança ou cenas de video engraçadas, então SS é o seu jogo.

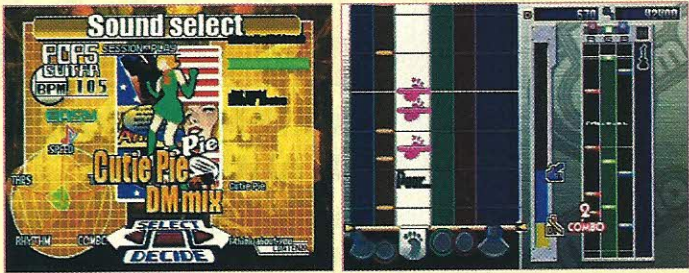
A KONAMI TAMBÉM DÁ AS CARAS NO PLAYSTATION 2

As séries Bemani da Konami sempre faziam que você tivesse o sentido real do ritmo para se dar bem. Mas ao mesmo tempo, o jogo realmente não requer que você tenha muita habilidade musical. Você não precisa gastar nenhum tempo em escolas de guitarra para jogar bem o Guitar Freaks e Beatmania não requer exatamente que você seja um perito nisso. DrumMania no entanto requer mais e é muito mais no tipo de um instrumento musical do que qualquer outro jogo da série. Enquanto você pode jogar o game com o controle normal do PS, em fato, alguns podem achar este jogo mais fácil com o controle apropriado, o controle Drum da Konami. O controle de DrumMania são 5 baterias que ficam de pé em um stande de metal (que o deixa a 3 pés do chão) com um pedal pequeno, porém muito sensitivo. É um item de alta qualidade, com uma exceção: o pedal é muito irritante e não responde de vez em quando.

A sua jogabilidade

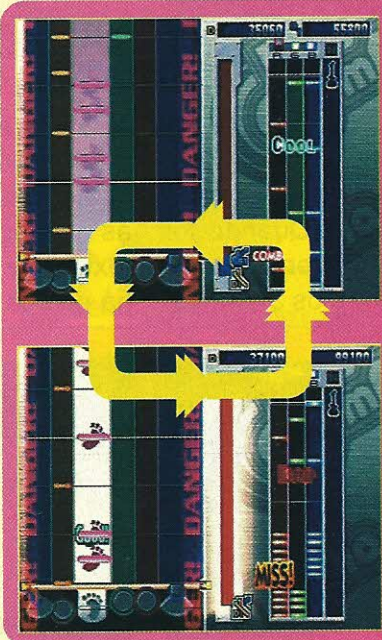
A jogabilidade é idêntica a Guitar Freaks e Beatmania. A tela roda com o tempo da música, e barras, separadas em 6 colunas, se movem do topo da tela para baixo. Quando alcança a linha no fim da tela você deve bater na bateria apropriada. Perder muitas batidas (ou errar) o seu medidor de excitação irá se abaixar. E quando acabar, você perde.

Os modos

Além do Main Mode, Free Mode, e todas as outras opções que podemos esperar dos jogos Bemani da Konami, também há um Session Mode. O Session mode permite que você conecte um controle de guitarra na segunda entrada (ou se você tiver o multitap do PSX2 pode conectar 2 guitarras) e tocar junto com a bateria na maioria das músicas do jogo.

Os gráficos

Graficamente, DrumMania está igual ao arcade. Não há grandes surpresas aqui. As músicas que estão em DrumMania incluem algumas velhas favoritas, assim como algumas músicas de Guitar Freaks. O estilo de música em DrumMania é muito variado diferente das outras séries, incluindo estilos como Ska, Punk, Fusion, Metal, Samba (isso mesmo) e Rock.

Por fim

DrumMania é muito divertido como os outros jogos da série, mas definitivamente requer mais prática do que os outros jogos da linha Bemani. E somado que quando você tiver prática neste jogo, você ganha um bônus de ter aprendido os básicos das baterias da vida real.

PLAYSTATION 2

DRUMMANIA

KONAMI - CD

MUSICAL - 1 A 3 JOGADORES

GRÁFICO	2.0	INOVAÇÃO	3.2
SOM	4.5	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.5		

3.4

PRÓS
- Boas músicas

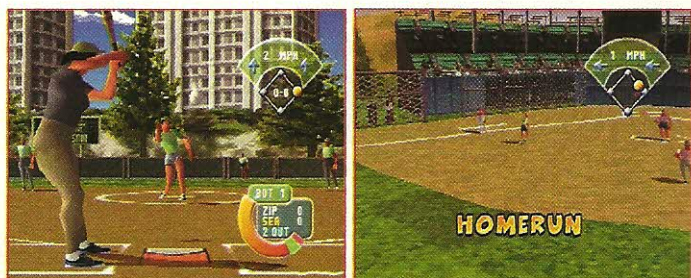
CONTRAS
- Gráficos fraquinhos

SAMMY SOSA'S SOFTBALL SLAM

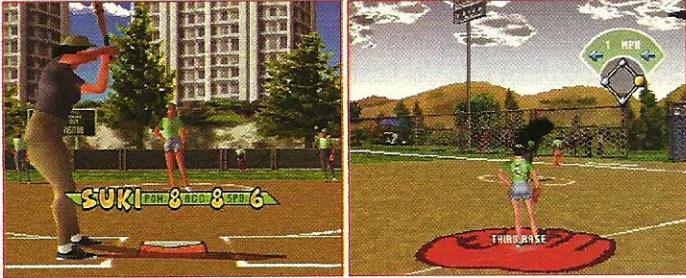
BASEBALL, UM ESPORTE MUITO BOM, MAS SÓ PARA OS AMERICANOS

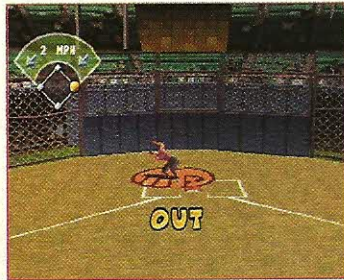
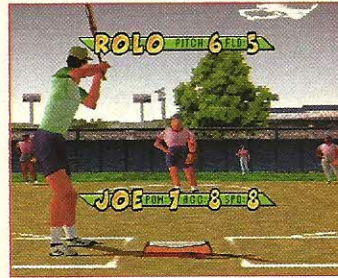
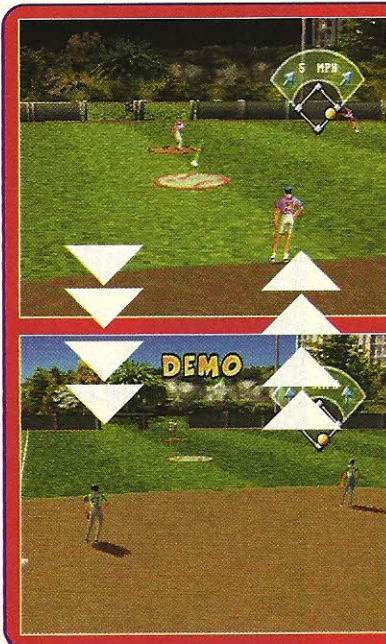
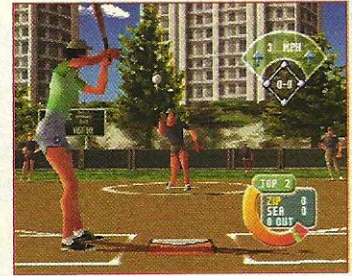
No mundo de cópias de jogos de esportes para video game, é difícil você encontrar um conceito de jogo que nunca foi feito antes. Então é uma maravilha que o esporte favorito dos americanos entrou no mercado dos video games. Mas mesmo que o jogo mereça algum crédito por sua originalidade, a mancada na falta de qualidade do jogo impede que Sammy Sosa´s Softball Slam seja interessante. SSSS é um jogo de softball estilo arcade, mostrando como este esporte pode ser bobo e de algum modo ultrajante. Não há jogadores profissionais aqui, apenas alguns homens e belas mulheres que foram para o parque para se divertirem um pouco.

O controle

O jogo faz um bom trabalho em ficar em seu tema. A jogabilidade é muito simples. Quando for arremessar pode escolher entre os 4 arremessos, e quando for rebater pode escolher entre os 3 swings. Não há nenhuma técnica complexa de ângulo de bola ou premunição de arremesso encontrado na maioria dos jogos de baseball no mercado, apenas o uso de um simples botão que fica rapidamente chato. Uma vez que acertar a bola, o computador o muda para o homem do campo mais perto e mostra exatamente aonde a bola irá cair com um enorme ícone circular, se você ficar em cima deste ícone você pega a bola. Jogar a bola nas bases é bem intuitivo, pois SSSS usa o esquema de 1 botão para cada base encontrado nos outros jogos de baseball. Mesmo assim, jogar o game não é nada divertido, pois a sua natureza simples quase não te dá controle sobre seus jogadores. A adição dos homeruns e power throws flame gantes, arremessar bolas que são mais rápidas e com menos mira, realmente não faz nada para ajudar a jogabilidade.

Os gráficos

A primeira coisa que irá perceber sobre o jogo é de como ele é feio. Para resumir, os gráficos estão muito abaixo do que qualquer outro jogo, não apenas as animações dos personagens estão feias, mas as texturas e cenários de fundo são patéticos. Quase não há efeitos de sombra e de luz, e os personagens parecem extremamente poligonais. Os cenários de fundo são borrados e pixelados. Além disso, os seus rebatedores sempre irão fazer uma animação básica ou uma irritação no meio do arremesso e de repente irão

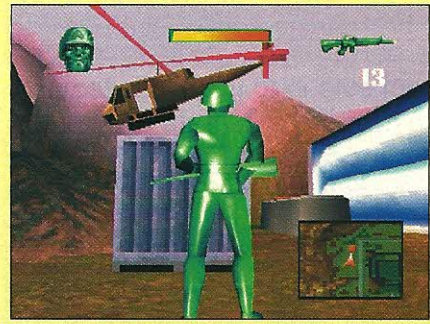
para a animação da rebatida quando você apertar o botão. Este efeito não apenas parece ridículo, mas faz com que a rebatida fique muito fácil.

O som

Ele é realmente ruim também. Não apenas o jogo traz um anunciador que tenta sem sucesso o colocar no jogo gritando coisas como "It´s wild! It´s Crazy!" quando você acerta a bola, mas as provocações são o bastante para te deixar louco. Você com certeza irá ouvir "Hey, your shoe´s united!" (Hey seus sapatos estão unidos) pelo menos 2 vezes por rebatedor, fazendo com este jogo fique infinitamente melhor sem som. Não há música durante o jogo, e os sons do ambiente realmente fazem com que você deseje com que eles tivessem colocado uma música no game.

Enquanto que o jogo te dá a opção de criar seu próprio time, as opções são extremamente limitadas. Quando jogar em uma liga mista, você deverá ter um número igual de homens e mulheres em seu time e não poderá mudar a ordem deles. As opções dadas a você são bem ridículas, você poderá mudar o nome, tamanho, peso e algumas das estatísticas de seu jogador, mas não poderá mudar seus rostos e cores do cabelo. O modo de edição de jogador também caracteriza um botão de "Transform to Sammy Sosa", o qual quando pressionado transforma o personagem em Sosa, mas muito mal feito. Infelizmente, uma vez que apertar o botão não poderá mudar novamente, o que significa que Sammy está agora preso em seu time. Enquanto o modo usa um sistema de pontos para medir as estatísticas de cada personagem diferente, ele não regula o seu

gasto, o que significa que você pode colocar tudo no máximo sem pensar duas vezes. Por fim a opção de editar um time é tão limitada e entediante que realmente não vale a pena gastar seu tempo com ela. Enquanto é legal que mais jogos de esporte estilo arcade estejam aparecendo nos consoles, SSSS é um pobre exemplo de como jogos como este devem ser feitos. Este jogo realmente significa mediocridade, pois quase todos os aspectos deste jogo são ruins. Enquanto que jogadores casuais queiram alugá-lo, aqueles que procuram uma experiência em um pouco de ação com softball devem realmente ir a um parque e jogar com amigos.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

MAIS UMA VEZ ELES ESTÃO PRESENTES EM SEU PLAYSTATION

O primeiro jogo da série Army Men para o 3DO, falhava muito nos gráficos mas era profundo o suficiente (e divertido) para conseguir uma seqüência. Esta seqüência, Army Men: Sarge´s Heroes, veio para o Nintendo 64 no ano passado e agora chegou para o Playstation, mas não muito, se não nada, foi melhorado e contém até mais problemas. Mais uma vez você assume o papel de Sarge, um soldado do lado verde em um mundo cheio de soldadinhos de plásticos. Os verdes estão em guerra contra as forças Tan, os quais começaram a importar armas terríveis de nosso próprio mundo, como óculos super poderosos que eles usam para derreter seus homens e transformá-los em poças de plástico. A sua missão é reunir as suas tropas, a lá John Belushi no Blues Brothers, para criar uma unidade capaz de pará-los. O seu arsenal é feito de armas do Army Men 3D, como metralhadoras, lança-chamas e granadas com novas adições como Sniper, rifle e minas. A câmera do jogo Army Men 3D no modo single player era quase perfeita pois ela era presa atrás de você, mas em Sarge´s Heroes do N64, ela flutuava atrás de você e quando o seu personagem se virava, ela demorava um pouco para acompanhá-lo. Se você virasse num canto com inimigos prontos para atirar em você, não poderia vê-los por alguns segundos. Por sorte, a câmera na versão do PSX fica presa atrás de você, mesmo que ela dê zooms no céu para efeitos dramáticos de vez em quando. E é claro, diferenças esperadas entre as versões do PSX e do N64 como som e cenas em CG melhorados, estão obviamente presentes. Você provavelmente não precisará chegar muito perto de muitas tropas, pois há uma auto mira, então você pode acertar inimigos em torres altas simplesmente atirando em suas direções. Agora, enquanto os inimigos morrem com 1 ou 2 tiros, o seu personagem está muito mais poderoso, e power-ups e restauradores de energia podem ser achados por todos os lugares. Uma das coisas que você deve se preocupar, é que vai ficar tropeçando em lugares que a detecção de colisão não funciona, enquanto você fica tentando se desprender de certos lugares, você pode ser derretido por um soldado inimigo.

Os gráficos e som

Este é um conceito estranho porém real. De algum modo os gráficos da versão do PSX ficaram ainda pior do que o original. O jogo está cheio de neblina e pop-up, as texturas são repetidas quase sempre e o mundo parece bem mais espaçoso. Momentos em que você se verá flutuando no meio do ar e ver inimigos atravessando objetos são frequentes. Os efeitos sonoros são igualmente ruins. Os barulhos de tiros, explosões e o diálogo a lá Duke Nukem de seus personagens são todos ruins, a música baseada no exército é irritante. O modo de multiplayers agora só permite 2 jogadores ao invés de 4 como era no N64, tirando toda a diversão do jogo. Para aqueles que esperavam uma seqüência muito mais polida de Army Men 3D ficarão desapontados em saber que este jogo está ainda pior do que o original e tem apenas uma pequena quantidade do charme do Army Mens 3D.

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25 R$ 2,90

Cód.: GE 26 R$ 2,90

Cód.: GE 27 R$ 2,90

Cód.: GE 28 R$ 3,40

Cód.: GE 29 R$ 3,40

Cód.: GE 30 R$ 3,50

Cód.: GE 31 R$ 3,50

Cód.: GE 33 R$ 3,50

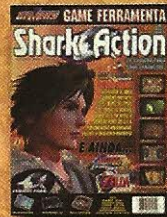
Cód.: GE 34 R$ 3,50

Cód.: GE 35 R$ 3,50

Cód.: GE 36 R$ 3,50

Cód.: GE 37 R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32 R$ 3,50

Cód.: GFSA 01 R$ 3,50

Cód.: GFSA 02 R$ 3,50

Cód.: GFSA 03 R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 35 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 36 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GE 37 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )

Nome:____________________

Endereço:____________________

Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

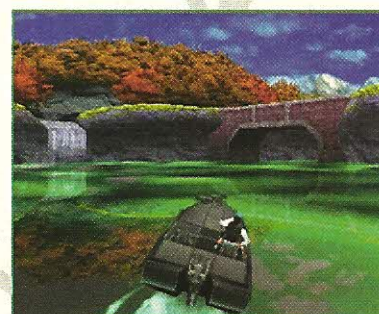
CHAMPIO

A EA SPORTS VAI DE ATLETAS DIGITAIS PARA PESCADORES DIGITAIS

Pescaria no PSX é um gênero que começou a crescer bem rápido. Da divertida ação de arcade Fisherman´s Bait 1 e 2 para um mais aprofundado com mais aspectos de simulação de Bass Landing, os pescadores tem muito para escolher quando o assunto é o esporte favorito deles para o PSX. Agora a EA Sports entra neste mundo como um peixe fresco e é atualmente um dos melhores títulos de pesca para o sistema. Championship Bass divide mais com Bass Landing do que as dos outros títulos da Konami, os quais são muito mais pesados na simulação do que na pesca estilo arcade. Você não precisa se preocupar em ficar entediado, pois este jogo é uma viajem no mundo da pesca que o manterá ocupado por um bom tempo.

Jogabilidade

Uma das primeiras coisas que irá perceber em CB é o número de opções e modos que ele tem. O primeiro de todos é o fishing trip. Este primeiro modo é uma viagem relaxante pelo lago sem nenhum limite de tempo ou qualquer outra limitação. Você começa escolhendo um dos 3 lagos inicialmente selecionáveis (um 4° pode ser habilitado após você cumprir alguns objetivos nos outros modos), e então há opções múltiplas para a sua viagem. Você pode colocar a época do mês (no começo ou no fim), o tempo, a temperatura da água, a qualidade da água, a pressão da pesca e a hora do dia que você começa. Após tudo isso você pode descansar o dia inteiro e ficar pescando. Os próximos são os modos career (Carreira) e tournament. No modo career você deve jogar em uma temporada inteira cheia de torneios, tentando ficar em primeiro lugar. Você não pode ajustar as condições do lago neste modo e também terá um tempo (então, você não pode ficar o dia todo tentando pegar um peixe.) Também há algumas regras para cada torneio dizendo qual o tamanho de peixe pode pescar, e as penalidades por pegar peixes menores. Se você ficar entre os 10 melhores nos 6 torneios, então terá que competir no torneio championship bass classic. Neste aqui você habilita o 4° lago. O modo tournament é um torneio de um dia com regras parecidas com o modo career, mas você pode ajustar as condições do lago.

O último modo é o challenge mode (muito legal). Se há alguma porção de jogabilidade arcade neste jogo, está no modo challenge. Este modo te dá um desafio específico (como pegar um certo número de peixes em um certo tempo). Completando estes desafios você habilita iscas de bônus e se completar todos pode habilitar o 4° lago (ter que jogar no modo career). É claro, tudo isso seria inútil se o jogo não rodasse bem. Mas ainda bem, ele roda muito bem, mesmo com um controle regular (dá para usar o controle de pesca que vem com o Bass Landing). Jogar a isca é feito da mesma maneira que as tacadas em jogos de golf. Você determina uma distância, aperta o botão uma vez e então aperta novamente na hora certa para ar-

NSHIP BASS

remessar. Uma vez que a sua isca estiver na água, você pode mover a vara para qualquer direção usando tanto o controle D-pad como o analógico. Controlar a vara, jogar a isca, fisgar o peixe e puxar é muito natural (de novo, mesmo com o controle natural) o que é uma grande adição. Quando ficar cansado de um lugar do lago, você pode deixar a vara de lado e ir para outro lugar com seu barco. Se você quiser se mover a apenas alguns metros pode usar o "trolling motor", que é muito melhor do que remar para outro lado (e não assusta os peixes). Falando de peixes, este jogo deve ter a AI aquática mais bem feita que já vimos. O peixe irá te enganar, e geralmente te irritar (como a maioria dos peixes reais fazem). Isso é muito diferente que muitos outros jogos de pesca e irá levar um tempo para enjoar, e isso é o charme do jogo. Você irá voltar pois quase nunca verá a mesma atitude em um peixe 2 vezes.

Gráficos

Uma das coisas mais marcantes em CB é o fato de que os gráficos são um dos melhores quando o assunto é jogos de pesca do PSX. Alguns podem dizer que a série Fisherman´s Bait tem os melhores cenários de fundo, mas é tudo o que eles têm, cenários de fundo. CB dá a você lagos 3D que você pode ir em qualquer lugar, ao invés de colocar você em frente de uma área específica (na maioria das vezes estática). Com exceção de algumas texturas embaixo d'água serem muito pixeladas, e alguns poucos draw-in quando está navegando, os gráficos são muito bons.

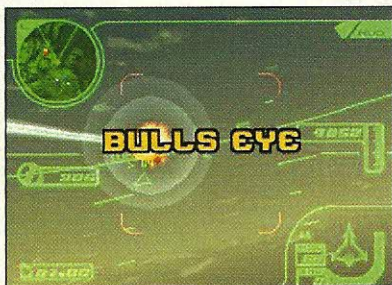
Som

Muitos títulos de pesca por aí afora caracterizam muitos sons chatos. Alguns até tem músicas de banjo irritantes que fazem com que você queira jogar a sua TV (ou alto falantes) pela janela mais próxima. Ainda bem que BC tem sons relaxantes que não interferem em sua pesca. Quando você fisga um peixe, a música fica um pouco mais rápida, parecida com o que você está acostumado a ouvir nestes comerciais de TV. Barulhos como de sapos e pássaros cantando acompanham a trilha sonora.

Finalizando

Este jogo tem tudo, uma pesca inacreditavelmente esperta, muitos modos e opções, jogabilidade divertida, gráficos sólidos e uma boa música, tudo bem feito assim como a apresentação da EA (a tela de título em 3D é um grande toque). Se você está procurando um jogo de pesca para o PSX, você não irá errar com a oferta da EA. Na nossa opinião é o melhor jogo de pesca para o sistema.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Após nós termos feito uma matéria sobre a versão importada de Ace Combat 3, aqui poderíamos apostar que a Namco nunca lançaria nos EUA. Em primeiro lugar, o terceiro capítulo quebrou o molde de Ace Combat em pequenos pedacinhos com seu diálogo estilo ópera e desenvolvimento dos personagens. Em segundo, nós honestamente pensamos que o último apoio da Namco para o PSX iria terminar com R4, pelo menos nos EUA. De qualquer modo, estávamos errados. Os leitores que lembram da matéria de Ace Combat na edição nº 41 podem achar que somos hipócritas devido a cotação que demos, mas deixe-nos explicar porque a nossa versão de 1 disco dos EUA alcançou uma pontuação mais alta que a versão de disco duplo japonesa. Como dito antes, a Namco dividiu o molde em uma tentativa similar a de Macross, mas neste caso, dividir o molde não foi necessariamente uma boa coisa. Ace Combat sempre tem sido um simulador de vôo sério para o PSX, mas todo este novo diálogo chato e personagens do importado realmente fez com que o jogo ficasse com uma experiência de "querer ser" um jogo diferente. E aparentemente, não fomos só nós que pensamos isso. Os jogadores japoneses não viram este jogo como algo que eles gostaram e isso veio diretamente das caretas que faziam. Se o story mode fosse mais do que desenhos a mão simplísticos e diálogos falados que aparecem entre as missões, então talvez, e bota talvez nisso, seria bom. O Ace Combat que estaremos jogando, por outro lado, é um jogo mais sério, sem nenhum destes personagens de anime. Todas as conversas entre os personagens foram eliminadas e foram substituídas por missões contínuas. Isso sozinho vale 0.2 pontos na nossa opinião. Então vamos ver. 4.2 mais 0.2 pontos é igual a 4.4. Então, o que aconteceu com os outros 0.6 pontos? Bem, a versão importada vem com 52 missões, mas nosso jogo vem com apenas 30 missões. A Namco eliminou alguns dos personagens e conversa, mas fazendo isso, teve que eliminar muitos outros pontos que tinham a ver com a história da versão importada. E eliminando estes pontos, o time teve que tirar muitas fases. É muito chato para nós que sabemos o que estamos perdendo. Mesmo assim, com quase metade das missões, Ace Combat 3 continua muito bom para os fanáticos de Ace Combat para o PSX. Prepare-se para pegar este jogo e decolar pois, Ace Combat 3 é muito bom. O céu azul só não vai ficar melhor enquanto o PS2 não chegar, mas neste meio tempo, AC3 não é uma maneira ruim de trazer a era do PSX bem perto.

PLAYSTATION

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

NAMCO - CD

SIMULADOR / AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	3.9
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.5		

4.4

PRÓS
- Ótimos gráficos, em nível de detalhe
- Boa jogabilidade
- Está mais fiel aos outros Ace combats

CONTRAS
- Os efeitos sonóros

HOT SHOTS GOLF 2

A SEQÜÊNCIA DE UM DOS MELHORES JOGOS DE GOLFE PARA PLAYSTATION

Antes de Hot Shots Golf 2 chegar, o mundo dos jogos de golfe eram divididos em duas facções: jogadores que preferiam jogos mais estilo simulação e aqueles que queriam uma experiência mais fora da realidade estilo arcade. HSG uniu com sucesso ambas as facções, dando aos fãs dos simuladores uma engine realista de golf e jogando tempero suficiente e simplicidade para manter o interesse dos fãs de arcade. Como o primeiro jogo, HSG2 é tão bom quanto o primeiro, mas o imita direitinho e também muda em algumas coisas, pois HSG2 é digno do original. Do jogo em geral, HSG2 é fácil de se aprender. Você pode simplesmente entrar em um jogo, ou explorar os vários menus.

Você pode escolher entre os 6 jogos diferentes; um modo simples de 4 jogadores, um jogo de 9 buracos, um jogo de 2 jogadores, um torneio de 1 jogador, um modo de treino e os modos de VS. Acabando com o modo Tournament habilita novos cursos para você jogar, enquanto que o modo Vs o habilita a desafiar 1 dos 10 personagens escondidos em um curso de 18 buracos de sua escolha. Se você vencer você habilita este personagem para jogar com ele em todos os modos. Cada personagem tem suas próprias características, do controle da bola até o tipo de balanço, fazendo com que seja uma diferença considerável entre os estilos dos jogadores. Como HSG, HSG2 usa um sistema de pontos de experiência, você ganha uma certa quantidade de pontos jogando qualquer modo do jogo além do treino. Você pode gastar estes pontos destravando várias coisas no jogo, de melhor equipamento até modos secretos.

O controle

A jogabilidade é onde o HSG realmente brilha. Tudo que você poderia esperar de um simulador de golf realista está aqui. Mudanças no vento, rotação da bola e o planejamento de onde sua bola deve cair. Quando você não consegue ler o vento pela posição das nuvens, você pode jogar a grama para cima para te ajudar a saber qual a direção do vento e sua força. HSG2 permite que você mude as câmeras facilmente e instantaneamente permite que você veja o curso todo com qualquer ângulo de câmara, usando um incrível sistema de zoom que é fácil de usar.

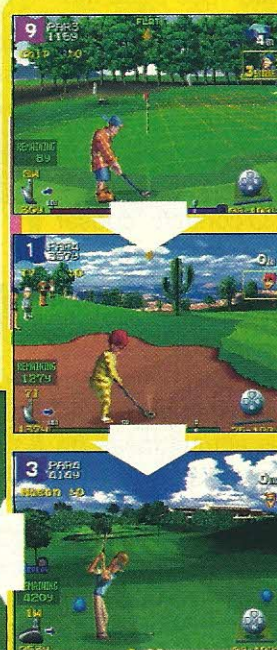
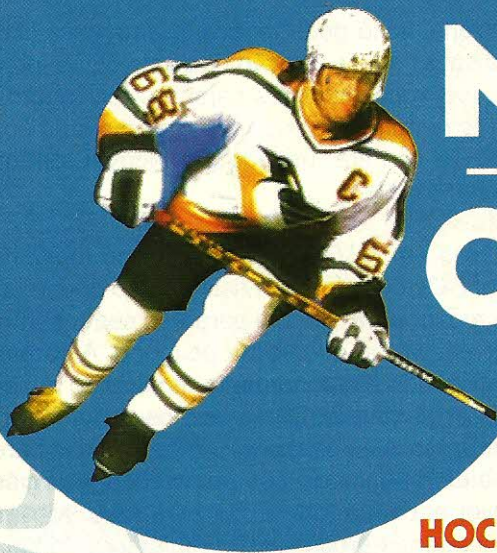
Os gráficos

Os gráficos em HSG2 estão um pouco melhores do que no original. Os cursos ainda estão muito bem feitos e você pode se mover para frente e para trás sem nenhum problema de slowdown ou quebra de polígono. A câmara trabalha bem, mudando aleatoriamente mostrando a pista enquanto a bola está voando. Desta vez, os personagens estão muito diferentes, eles possuem um visual mais parecido com massa de modelar do que os personagens clássicos de Camelot encontrados no primeiro jogo. Mesmo assim, os personagens parecem estar muito fora de lugar com animações ridículas assim que eles erram uma tacada.

O som

Músicas muito cativantes enchem a trilha sonora, enquanto que efeitos sonoros legais e barulhos do ambiente o ajudam a ter um sentimento real do curso.

Finalizando

Enquanto que HSG2 não é um grande passo de seu jogo original, ainda é um grande exemplo de como uma seqüência deve ser feita, fazendo pequenas porém importantes revisões na jogabilidade sem ter que sacrificar a formula que fez do primeiro jogo um sucesso. Golfs estilo arcade não são jogos que precisam de um update todo o ano como os jogos de esporte, mas HSG2 mostra que o gênero precisa de mais jogos como este.

NHL BLADES OF STEEL 2000

É SÓ MAIS UM GAME DE HOCKEY PARA PLAYSTATION

Fãs de games de Hockey sempre tiveram algo em comum. Eles amam hockey, eles acham que NHL 94 para o Sega Genesis foi o melhor jogo de hockey que já foi criado e eles acham que comprar qualquer jogo de Hockey que não seja o melhor disponível é uma perda. Blades Of Steel 2000 infelizmente não entrega nada que jogos como NHL Face Off 2000 e NHL 2000 ainda não entregam, então se você analisar bem, NHL Blades Of Steel é considerado um desperdício. BOS2000 é um produto oficialmente licenciado da NHL e NHLPA, o que significa que tem todos os jogadores reais, times, estádios e até juizes.

Os modos e jogabilidade

O jogo tem 3 modos diferentes de jogo: Exibition, Season e Playoffs. E em todos os modos você pode mudar os parâmetros do jogo, as regras se quizer utilizar ou não, tempo dos períodos e mais um monte de coisas que você gostaria de ver o juiz fazendo. O controle, apesar de ser tolerável, não responde tão rápido como deveria. Não importa se jogar com o Dual Shock ou não, o jogo parece devagar, e os jogadores não respondem tão rápido como deveriam. Isso é um azar pois o jogo tem todos os movimentos que você gostaria, como on-timers, shot fakes, tiros de pulsos, flip passes e mudanças na formação e até give and go. Até mesmo o sistema de lutas em BOS2000 é bom. Você tem a habilidade de dar inúmeros tipos de socos como Jabs, ganchos uppercuts. Você pode dar empurrões em seus oponentes. É uma vergonha que o jogo traga todas as opções e características que você gostaria mas falha na jogabilidade.

Os gráficos e som

Graficamente, BOS2000 está bem abaixo dos jogos de hockey lançados neste ano. O número de polígonos nos jogadores é realmente baixo, dando aos jogadores um visual de bloco e fora da realidade. Os produtores estavam apostando obviamente em uma frame rate sólido, o qual o jogo totalmente possui, dando um visual rápido e legal. Mas este frame rate faz com que fique fácil ver como as animações e os modelos dos jogadores estão terríveis. No departamento de áudio, BOS2000 é bem fraco. Os efeitos sonoros dão quase para rir: Quando os jogadores passam o disco, um estranho som acompanha, quando os jogadores se batem em alta velocidade, se empurram ou batem na parede um estranho gemido sai deles. A única coisa boa no departamento de áudio que o jogo tem é o anunciador Randy Hahn. Mas até mesmo suas falas ficam um pouco cansativas após alguns jogos.

Finalizando

Por fim, BOS2000 falha em trazer uma experiência de Hockey que poderia ser considerada melhor que a de seus competidores. Títulos como NHL2000, NHL Face Off 2000 e o NHL Championship da Fox para o PSX são simplesmente muito melhores do que este.

VIRTUA STRI

VIRTUA STRIKER 2 ESTÁ NA ÁREA, DERRUBOU É PENALTY!

Tudo bem fãs de futebol, segure seus joysticks! O Virtua Striker 2 da Sega acaba de chegar na sua versão americana. Demorou para chegar, mas está aqui e vem com uma mistura de jogabilidade tipo arcade e simulação. Infelizmente, com esta característica VS2 se torna instável. Futebol sempre foi um esporte de grandes emoções. Quando a multidão ouve o apito ela já fica louca. Os jogadores correm pelo campo loucos para colocar seus pés na preciosa bola. Os jogos de futebol podem ser uma loucura e é isso que faz do esporte interessante. É tanto dinâmico quanto dramático. VS2 falha em tentar capturar este espírito de autenticidade. A torcida poderia ficar um pouco mais quieta, o locutor é mudo, os movimentos dos jogadores são estranhos, devido aos controles pobres e os efeitos sonóros, que não são muito bons. O que faz tudo isso ficar ainda mais engraçado é que logo que um gol é marcado todos acordam. A torcida grita corretamente e o narrador grita "GOOOOAL!!" mesmo que pareça que ele fale "GUUUUURH!". As diferenças de reação do jogo é quando faz o gol, é tão evidente que chega até a ser feio.

Graficamente

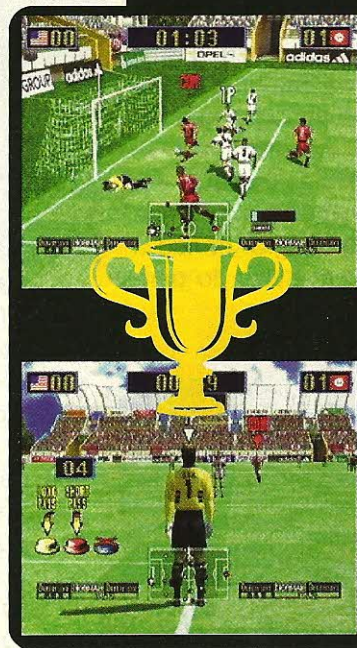
Os gráficos durante o jogo são decentes. Os estádios são bem legais e as texturas são moderadamente bem detalhadas. Enquanto que tudo parece decente, o jogo é brando. Sendo comparado com jogos de esporte como NBA2K e NFL2K, VS2 é obviamente bem pior. A pretensão visual que aparece nestes dois jogos estão ausentes em VS2. As animações seguem o mesmo caminho. Está tudo correto. Mas novamente nada é dramático. Quando um jogador recebe um cartão vermelho ele apenas levanta seus ombros e diz "Oh sucks". O que é isso!? Nesta hora ele deveria ficar furioso junto com a torcida e tudo o que temos aqui são alguns "oh!" e um jogador que parece mais uma criança do que um profissional de verdade. É muito difícil, mas continue jogando, o pior está para chegar.

A jogabilidade

Os controles são outra coisa que poderia fazer com que este jogo ficasse bom. Por que a Sega decidiu fazer com que VS2 fosse compatível com o D-pad? Jogos de futebol foram feitos para serem jogados no controle analógico, o que dá um controle muito melhor. A Konami provou isso no seu International Superstar Soccer no

KER 2 2000.1

N64. Ao invés disso o VS2 acaba com o ânimo dos jogadores com o D-pad. Voltando a falta de autenticidade... Os controles pobres são ruins o bastante, mas controles fracos resultam em uma jogabilidade péssima que não prenderá muito a atenção. E sobre apenas suportar jogos de 2 jogadores? Um jogo de 4 jogadores se torna uma festa e você terá que procurar outro título para dar uns chutes com seus amigos.

Os fãs de futebol ficarão felizes em saber que todos os times do globo terrestre são selecionáveis. Jogue com os EUA se gosta de perder, escolha o Brasil ou a Itália e chore pela competição. É claro, isso não cura as mancadas de VS2, mas de algum modo serve como refúgio. A mistura de aspectos de arcade e simulação fazem uma experiência estranha. VS2 fica no meio termo. Ele não vai para o lado do realismo e nem da fantasia. Então o que acontece quando você coloca estes dois lados no campo? O mesmo que acontece com todas as pessoas que estão deste mesmo modo por ai afora. Você é ignorado. E isso não é muito bom para a publicidade. VS2 falha na elegância estética e no refinamento audível o que faria com que este jogo se salvasse. VS2 é bom para fãs de futebol, pelo menos até algo melhor sair. A diversão ainda pode ser encontrada, mesmo que seja muito difícil. Enquanto que os controles e os sons são o lado ruim deste jogo, os visuais pelo menos são decentes, mesmo que sem inspiração. Mais deveria ser feito com VS2. Não seria bom se a Sega aumentasse o volume e arrumasse o controle ruim? SIM! Será que ele tem chance em um país onde o "Football" inclui uma bola com pele de porco, dois postes de gol e uma lesão de full contact? (?!?). Mas como dito, eis uma boa alternativa para os fãs de futebol, donos de Dreamcast.

DREAMCAST

ドリームキャスト

VIRTUA STRIKER 2 2000.1

SEGA - GD

FUTEBOL - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.1	DIVERSÃO	4.2
CONTROLE	3.1		

3.6

PRÓS
- Ótimos gráficos
- Times do mundo inteiro

CONTRAS
- O sons
- Uma jogabilidade pessima

SWORD OF THE

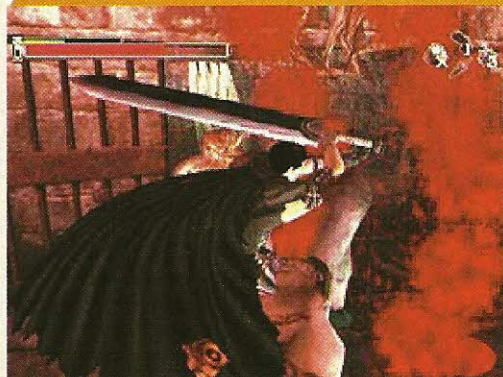
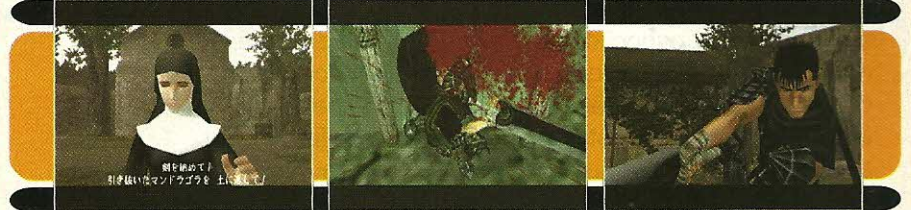
A EIDOS FICOU LOUCA!!! A VERSÃO AMERICANA VEM COM 30% A MAIS DE SANGUE

Quando você pensa nas tentativas mais recentes de trazer a jogabilidade de jogos como Final Fight que era 2D para o universo 3D, provavelmente irá lembrar de jogos como Dynamite Cop, Zombie Revenge e Fighting Force. Você também irá se lembrar de como estes jogos ficam facilmente chatos. Bem a Eidos e o produtor Yuke (Evil Zone, WWF Smackdown e Soukaigi) se juntaram e pegaram um dos mangás mais populares no Japão, o Bersek de Kentauro Miura e o transformou em um dos jogos mais sangrentos. Chamado de Sword of the Bersek: Gut´s Rage, a Eidos surpreendentemente trouxe o jogo para o EUA. Guts, o personagem principal pobremente nomeado, ele carrega uma enorme espada e como o nome do jogo já sugere ele fica furioso quando recebe muito dano em uma batalha. No momento em que ele fica furioso, a tela fica vermelha e a velocidade e poder de Guts dobra. Guts é um cavaleiro de um olho só que viaja pela Europa na era medieval. Ele é identificado pelo seu único olho que funciona e a marca escura em seu pescoço, o qual atrai as criaturas estranhas e variadas que ele luta continuamente. Quando as criaturas estão por perto, a estranha marca sangra, dando a Guts um aviso do perigo.

O jogo começa com um cenário feito pela engine impressionante do jogo, onde um dos personagens principais do jogo é introduzido através de sua caravana quebrada. Eles de repente são atacados por homens que procuram por encrenca e é aí que Guts entra em cena. Além de dar espadadas, você pode pular, bloquear e até improvisar a sua espada para que ela vire um arco para atirar flechas. Você também tem um suprimento limitado de itens que podem ser acessados apertando o botão direito (gatilho) e qualquer um dos botões coloridos correspondentes. Os itens que pode usar são granadas, uma pequena arma, recarregadores de energia e facas para arremessar. Enquanto que estes itens são extremamente limitados, você pode encontrá-los em muitas caixas e barris espalhados pelo jogo. Uma vez que ficar acostumado com os controles, irá descobrir que Berserk é um jogo contínuo que você não irá precisar de nada mais que seus instintos de sobrevivência. Corte os inimigos em pedaços para não morrer. Você está no meio de um monte de inimigos e a sua única tarefa é apenas matar, matar, matar e abrir o seu caminho por eles. Quando você não está cortando o inimigo em pedaços, estará explodindo-os com sua granada. Os tiros com as armas são melhores para os chefes, pois a munição é bem limitada.

MELHOR QUE MUITOS

Diferente dos jogos atuais estilo Final Fight como Dynamite Cop, Zombie Revenge e Fighting Force 2, Berserk não é chato. Em Berserk você irá passar de fase por fase, correndo por galerias, montanhas e vilarejos. Enquanto que algumas áreas são muito abertas, outras são bem pequenas, o que fará com que sua espada bata nas paredes. Enquanto estiver no modo Fury, isso não o afetará, quando estiver normal será muito mais difícil, especialmente com um monte de inimigos em sua volta. Quando isso acontecer, atacar com seus punhos é bem melhor, pois fica muito mais fácil de fazer contato desta ma-

BERSERK

GUTS RAGE

neira. Se estiver tendo problemas, uma granada é o melhor jeito de limpar a área. Você irá encontrar chefes em encontros únicos e cada um irá requerer uma estratégia diferente. Um chefe por exemplo, é uma enorme criatura metade humana metade touro com um enorme chifre saindo de sua cabeça. Este chefe é um dos mais difíceis do jogo, pois suas atitudes não são previsíveis como a dos outros e ele é possivelmente o mais móvel. Você terá que usar todos os ataques que conhece para vencê-lo nas dificuldades mais altas.

O SOM

O que faz com este jogo seja diferente dos outros, também é o som. Este tem um dos sons mais impressionantes já feitos para Dreamcast. Na primeira vez que ouvir o som, da sua espada cortando o ar, você ficará maravilhado. O barulho da espada enterrando na carne dos inimigos é ainda mais realístico. A simples ação de ouvir Guts andar sobre a areia ou terra e as suas correntes batendo é muito impressionante também. Sons do ambiente como passos e vozes de longe fazem um bom eco. A atuação de voz é bem clara e a trilha sonora é excepcional.

Os problemas que este jogo sofre não são únicos e nem são resolvidos de alguma maneira fácil. O problema é que a câmera, às vezes, fica muito perto do personagem principal, dando um visual dramático constante, mas acabando um pouco com a jogabilidade do jogo. A câmera não afeta muito em áreas mais abertas, mas quando está lutando em galerias pequenas ou está sendo preso por um chefe malicioso, é quase impossível ver o que está fazendo, devido em partes a enorme capa de Guts. Se a câmera fosse um pouco para trás, ou ficasse em uma perspectiva sobre a cabeça, em alguns lugares, o jogo seria menos problemático. Também é difícil matar e mirar nos inimigos menores do jogo, devido a natureza de ataques verticais e horizontais de seu personagem. Em certos estágios, pequenos inimigos (nabos e um homem sapo) o ataca, e jogar as suas granadas é sempre a melhor estratégia. Quando está entre as fases, o jogo mostra um monte de cenas de cortes feitas pela incrível engine. Estas cenas são longas e podem ser puladas, mas elas adicionam muito para o jogo e valem a pena assistir.

O PODEROSO GRÁFICO

Os gráficos são estonteantes. Mesmo que as coisas pareçam um pouco cinzas e marrons as vezes, estas cores são apropriadas para trazer a atmosfera pesada que a história do jogo tem. Os personagens são extremamente bem modelados, quase tendo um nível de qualidade de Virtua Fighter 3. Os monstros são um pouco menos detalhados do que Guts. As animações também são bem feitas, especialmente as espadadas de Guts. É muito legal a maneira que ele derrapa quando está andando e muda de direção. Enquanto os personagens são impressionantes o bastante, os detalhes de fundo são ainda mais impressionantes. Tudo é feito em 3D, e os detalhes nas texturas e ambientes desafiam até Sonic Adventure. Blocos de pedra parecem blocos de pedra mesmo! Equipamentos de tortura, objetos da época, tudo foi muito bem reconstruído. Novamente, a única coisa que impede, às vezes, de ver estas belezas, são os ângulos de câmera confuso.

Fique ligado! A quantidade de sangue mostrada neste jogo faz com que Mortal Kombat pareça um episódio de Teletubbies. Com cada ataque que acertar, Guts manda cachoeiras de sangue pelos ares, nas paredes nos outros inimigos e etc. Por surpresa a versão americana não teve cortes e sim um aumento em 30%. Aparentemente, os caras da Eidos pensaram que isso seria uma boa mudança, mas não diferiu muito no final. O valor de re-jogar é aumentado com a caixa de prêmios que destrava itens (a la Panzer Dragoon Zwei) assim que terminar o jogo em suas várias dificuldades. Os níveis mais difíceis são realmente desafiadores, então levará algum tempo para que destrave alguns segredos do jogo. Felizmente a Eidos e a Yuke´s tiraram os modos extra-easy e extra-hard, permitindo que você destrave os segredos do jogo terminando nos níveis easy, normal e hard. Isso significa que os mini-games, seleção de estágios, artworks e outros itens legais podem ser obtidos com mais facilidade. Enquanto que a mancada do modo multiplayer fazem esta uma experiência solitária, ainda é uma maneira excitante de picar seus inimigos. A versão japonesa tinha um belo trabalho de voz, a dos EUA também. A Eidos contratou o mesmo time que fez as vozes de Soul Reaver em Berserk. Gravada em algumas semanas, a atuação em Berserk é melhor do que qualquer série Resident Evil. Infelizmente nada foi feito para melhorar os ângulos de câmera esquisitos e a detecção de quebra de polígono no jogo. Os melhoramentos foram secundários, mesmo que tenham sido bem feitos.

FINALIZANDO

Este jogo é um dos melhores do gênero para o DC até agora e um dos melhores esforços da Yuke´s. Mesmo que tenha uma jogabilidade limitada, ele ainda é um jogo de ação contínua que irá manter o seu dedo preso no botão de ataque. Mais do que qualquer um, Sword of the Berserk é o melhor jogo estilo Final Fight até agora.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 34 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35 Cada R$ 3,50

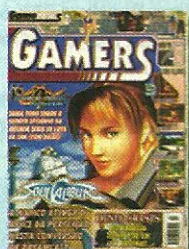
Cód.: RG 36 Cada R$ 3,50

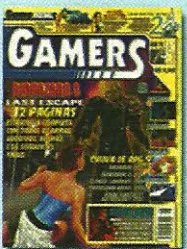
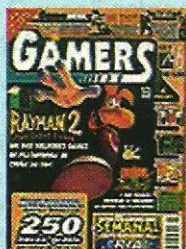
Cód.: RG 37 Cada R$ 3,50

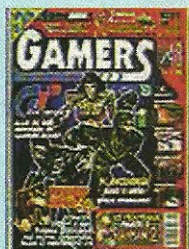
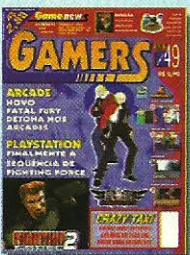
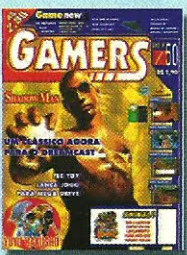
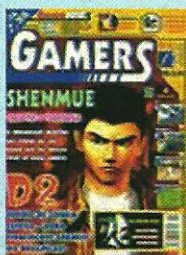
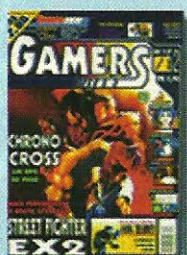
Cód.: RG 38 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40 Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 49 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 50 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 51 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 52 Cada R$ 2,90

Cód.: RG 53 Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )

Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 49 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 50 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 51 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 52 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

BOARDER ZONE

PUBLICADO: Infogrames	
JOGADORES: 8	
GENERO: Snowboarding	
LANÇADO: 05/03/00	
WEB SITE: www.Infogrames.com	
GRÁFICO:	4.5
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	**4.0**
REQUERIMENTOS:	⇧

Mínimo: Pentium 233, 64MB RAM, 350 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 450 MB de HD, CD-ROM 16x

Lindo? No entanto divertido? Sim! Mas é profundo como um pântano no Vale da Morte.

Usualmente, o PC é sempre passado para trás quando o assunto é jogos de snowboarding. Onde está o 1080? O Cool Boarders? O MTV Snowboarding? O único jogo decente que os usuários de PC têm é o ESPN X Games Pro Boarder, mas já está ficando um pouco ultrapassado. Mas agora há uma nova criança na cidade... Boarder Zone. O título formalmente conhecido como o Snowboarding definitivo realmente prendeu muito a atenção quando foi mostrado na E3 do ano passado. Mesmo estando em um estágio inicial, ele era um dos jogos mais belos do show, então esperamos impacientes para ver como o produto final sairia. Bem, agora a espera terminou e temos que dizer, nós estamos bem impressionados com o último jogo de snowboarding para o PC. A primeira coisa que você irá perceber sobre Boarder Zone quando começar a jogar é que os gráficos superam qualquer gráfico de outro jogo de snowboarding, de qualquer sistema. Enquanto que a maioria dos títulos de inverno traziam apenas uma superfície branca com pequenos detalhes, Boarder Zone realmente é uma alegria para os olhos. O time de arte da Housemarque fez um trabalho impressionante em recriar ambientes cheios de neve, adicionando alguns toques especiais que fazem o jogo brilhar, literalmente.

O poder

Os efeitos de luz espetaculares são um dos melhores efeitos que você pode encontrar em qualquer jogo. Foi por causa destes efeitos que o pessoal da redação ficava dizendo "oooh" e "ahhh" en-

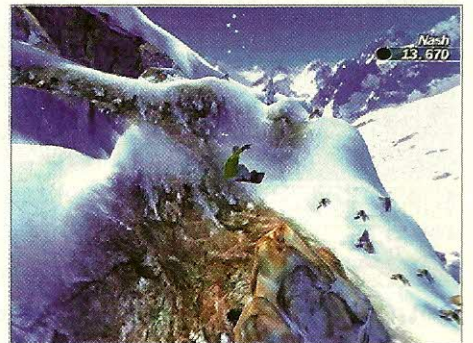
quanto jogava. Housemarque emprega um monte de pequenos truques como sombras múltiplas, superfícies refletivas, várias horas do dia e efeitos de tempo que fazem de Boarder Zone um título com um visual muito bom. Pequenos detalhes como rastros de snowboarders deixados por outros competidores realmente adicionam muito para o que poderia ser mais um jogo de corrida qualquer. É claro, que se você descer a montanha a toda velocidade irá perder todos estes pequenos detalhes durante a corrida, mas não se preocupe, você poderá ver tudo isso novamente enquanto estiver assistindo o Replay automático após terminar cada corrida. Todo este poder de gráfico requer um sistema poderoso para poder rodar legal, e não sugeríamos nada menos que uma máquina de 300MHz com uma placa 3D bem rápida se você estiver pensando em pegar este game. De outro modo, o jogo ficará muito lento para se jogar com detalhes no máximo e você não irá querer perder os gráficos que este título oferece. Enquanto que o jogo oferece uma corrida no Halfpipe e uma competição Big Air, Boarder Zone é um jogo de corrida e há um elemento que todos os jogos de corrida devem ter para manter as pessoas jogando, pistas interessantes. Boarder Zone alcança este objetivo com facilidade. As pistas são todas bem desenhadas com múltiplas bifurcações. Mesmo jogando em cada uma das 9 pistas inúmeras vezes, ainda é possível achar novos atalhos e caminhos. Enquanto que 9 pistas podem parecer limitadas no começo, os múltiplos atalhos e caminhos fazem de cada corrida uma experiência nova a cada vez que você corre. Um outro aspecto que atrai na "porção" da corrida de Boarder Zone, é que realmente não há espaço para erros nas corridas (então BZ o força a ficar cada vez melhor se quiser destravar as pistas secretas, ou quiser progredir no jogo). Não é como muitos jogos de corrida que se você bater, os oponentes diminuem a velocidade e o esperam novamente. Se você cair, eles continuam e a sua bunda congelada fica para trás. É claro os seus oponentes com AI irão cair também, mas eles geralmente fazem uma corrida perfeita para vencer. É muito difícil vencer algumas corridas, mas para quem gosta de desafios é muito bom ver que este jogo desafia, sendo que o resto dos jogos do gênero são muito fáceis. Os outros eventos em Boarder Zone, o Halfpipe e a Big Air Competition, também são legais, mas parecem ser secundários perto da porção de corrida do jogo. Cada um dos eventos é muito curto e enquanto há bastante combos para fazer, ainda sim parece não haver muitos truques para serem executados. Não é um jogo de manobras onde você pode correr, é um jogo de corrida com manobras.

Seus defeitos

Enquanto que BZ ao todo é um jogo com uma aparência ótima que oferece uma boa dose de diversão, ele ainda tem seus problemas. Para começar, não há muito no jogo. Você pode correr (tanto contra outros oponentes como contra o relógio), fazer truques em um Halfpipe, e navegar pela atmosfera na Big Air Competition. Mas é só isso. E mesmo que os gráficos sejam bons, ainda há algumas mancadas nesta parte que deveriam ter sido concertadas antes do jogo ser lançado. A pior de todas as mancadas são os problemas de clipping e a animação dos personagens que são pobres. Com cenários tão bonitos, realmente esperava-se animações melhores. Realmente seria dado aos 6 personagens mais personalidade se tivessem mais animações.

O som

Os efeitos de som também dão mancada em BZ. O que tem nele, está bem gravado, mas não há nada de mais neles do que os "urghs" e "ouchs" básicos quando você bate em algo.

Uma das coisas mais frustrantes que existe no jogo é que não dá para configurar os botões do controle. Este jogo apenas traz um tipo de controle e você é forçado a usá-lo. Este é um problema menor e o controle não é difícil de se adaptar, mas o que é isso? Estamos no século 21 e ainda temos que usar controles predeterminados? Ah!, isso é ridículo!

Não há muito no lado multiplayer em BZ. Não há opção de Internet, mas você pode jogar com 8 pessoas via LAN. Mesmo assim o jogo fica um pouco ruim. Poderia ser divertido se funcionasse direito, mas não há nada de especial neste modo, então se você gosta de jogos multiplayer, procure po outra coisa.

Como qualquer jogo, BZ tem seus altos e baixos, mas ao todo é bem divertido e oferece algo novo para os usuários de PC que não têm muitas escolhas quando o assunto é jogos de snowboarding.

INVICTUS

PUBLICADO: Interplay
JOGADORES: 1
GENERO: Adventure
LANÇADO: 29/02/00
WEB SITE: www.interplay.com

GRÁFICO:	3.0
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	3.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 266, 64 MB RAM, 300 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 450 MB de HD, CD-ROM 12x

Mais um game de PC mal acabado

Era apenas questão de tempo antes que os produtores, ansiosos para fazer algo diferente do gênero estratégia em tempo real, descobririam os mitos gregos. Invictus (o que significa que não foi conquistado em grego). Para o seu crédito, a Quicksilver tentou melhorar o seu novo lançamento com desafios distintos e um pouco de RPG. Mas parece que o jogo foi lançado antes de ser terminado. Não há cenários individuais, criados aleatoriamente ou algo assim em Invictus. Ao invés disso você joga em uma campanha simples de multi missões. A história o coloca como o campeão de Athena, a Deusa da sabedoria, contra Poseidon, o Deus dos oceanos, que quer destruir a humanidade. O que deixa este jogo diferente dos outros jogos de estratégia em tempo real são os heróis. Um herói é uma figura muito poderosa da mitologia grega, colocada em Invictus com sua própria velocidade, defesa, energia, ataque e etc. Cada herói também possui um poder especial que pode ser invocado quando eles tiverem pontos "god appeal" o suficiente (você começa a missão com um certo número de pontos "appeal", que pode ser aumentado descobrindo vários objetos.) Arachne pode mudar a sua forma para uma aranha gigante, enquanto Hércules cria terremotos (Hércules também dá um bônus de ener-

gia para todas as unidades amigas), por exemplo. Você deve escolher 2 heróis no começo do jogo e depois pode contratar mais heróis. Há 10 ao todo, junto com uma grande diversidade de tipos de tropas caracterizando ataques de perto e de longe.

Os gráficos

A Quicksilver escolheu usar os gráficos 3D rotacionais em um mapa isométrico. O jogo permite que você olhe o terreno por ângulos múltiplos. As animações dos personagens são frustrantemente variáveis. Hércules irá atravessar o mapa ou de repente ficar parado e deslizar pelo terreno.

As formações

Invictus traz muitas formações de grupo com vantagens distintas: uma caixa defensiva uma cunha para maior força de ataque e etc. Mas você não pode determinar a posição dos membros de sua equipe com uma formação em uso, a qual coloca atacantes de longo alcance na frente de vez em quando. As formações são perdidas logo que sua equipe começar a caminhar. Em adição, o caminho da AI é muito pobre. Nota-se algumas unidades se moverem para direções opostas para onde havia-se determinado, mesmo que uma rota direta para o objetivo fosse visível. Igualmente problemática é a opção de coragem, o que determina o quanto de dano cada unidade recebe após escapar. Em fato, nossos guerreiros se recusavam a fugir mesmo na opção "covarde" quando sua energia estava perto de zero.

A preguiça

Se tudo em Invictus funcionasse como deveria, seria um passo adiante para o gênero de estratégia em tempo real. Ele tem valor de rejogar, humor, 3 níveis de dificuldade, boa balança de jogo e vozes decentes. Mas há muita coisa que não funciona aqui, então, você acaba jogando contra os defeitos do jogo ao invés de seus oponentes. Não sabemos se o Poseidon amaldiçoou o produto antes de seu lançamento, mas se não amaldiçoou, então foi preguiça mesmo.

STREET FIGHTER EX 3

Tão divertido quanto seu predecessor

Com o lançamento da nova plataforma da Sony, o PlayStation 2, a Arika não só conseguiu os direitos autorais para poder criar um game poligonal com o título Street Fighter. Mas em SFEX3, a Capcom e a Arika agem em conjunto, trazendo o primeiro título de luta para o PS2. Os resultados são de ótima qualidade (ainda que o game não tenha usado quase nada dos recursos que o console tem a oferecer), que agradará a todos assim como seu predecessor SFEX2. Uma porrada de novidades está inclusa neste título, inclusive um modo Tag, a la Tekken Tag Tournament, que deixará muitos jogadores felizes e outros chateados — isso porque tais pessoas podem pensar que o modo Tag está praticamente igual ao de Tekken.

A jogabilidade ganhou muito mais em relação aos dois games anteriores. Quase todos os personagens estão presentes, excetuando Hayate que saiu, mas deu lugar ao retorno de Sakura (que teve sua presença em Street Fighter EX Plus A da versão PlayStation). A trilha sonora está muito decente, mas ainda muito parecida com a do game anterior, ou seja, está muito boa para um game de luta.

O espaço é curto, mas você não deixará de conferir os golpes dos personagens e algumas explicações (para aqueles que não entenderem muito bem alguns detalhes, basta dar uma lida nas explicações dos golpes de SFEX2, que saiu na edição nº52 da Gamers).

AGARRÕES

Os agarrões mudaram um pouco em relação a SFEX2 e todos os demais, não sendo mais o comando →+SM ou SF e sim adotando todo o sistema de Street Fighter 3rd Strike, ou seja, o comando agora é SR+CR. Alguns dos personagens possuem um segundo agarrão, que é executado com ←+SR+CR (vide lista de golpes para saber quais personagens possuem tal agarrão).

Para escapar de tais agarrões, o método de SF3rdS também está incluso. Quando você for agarrado, imediatamente aperte ←+SR+CR ou →+SR+CR para escapar.

HARD ATTACKS

Herdado de seu predecessor no PS, os Guarda Breaks ganham uma função inferior, e aqui são conhecidos como

Hard Attacks. Este golpe não é mais indefensável (e também não depende mais da barra de Super para ser usado), mas ainda atordoa o adversário quando este não defende o golpe, abrindo a possibilidade de você usar combos ou os Super Combos.

A BARRA DE SUPER E OS SUPER COMBOS

A barra de Super, como já deve ser de conhecimento de todos os jogadores, serve para acumular energia para poder desferir os Super Combos. Elas podem carregar até três níveis.

Já os Super Combos dispensam comentários (quando um dos Super Combos é usado, um nível da barra de Super é gasto). Os Meteor Combos ainda estão inclusos (e eles constam na lista como o último golpe da categoria Golpes Especiais, e eles geralmente são os únicos que consomem os três níveis da barra.

CANCEL, SUPER CANCEL E MOMENTARY COMBO

Assim como passou a ser de lei em SFXE, você pode cancelar certos movimentos especiais e um Super Combo, sendo o Cancel. O Super Cancel também não poderia deixar de estar presente, e como você deve saber, possue a mesma função do Cancel, mas sendo usado de um Super Combo para outro Super Combo (lembre-se que, para conseguir um Super Cancel, você não pode usar o mesmo Super Combo, mas sim um diferente).

O Momentary Combo é uma novidade. Ele possue uma função parecida com o Super Cancel, mas para golpes comuns, ou seja, você pode cancelar um movimento especial com outro no momento em que o primeiro acerto do primeiro golpe desferido acertar o adversário. Todos os personagens possuem os Momentary Combos. Para que estes sejam usados, basta você fazer um golpe especial e cancelá-lo com soco ou chute (mas eles são contrários aos golpes usados com chute ou soco. Um exemplo é, se você usar um Hadouken com Ryu, então você deve cancelá-lo com um botão de chute, e vice-versa para golpes usados com chute, como o Tatsumaki Senpuu Kyaku) e o segundo acerto será de outro golpe instantaneamente. Se der certo, um flash verde ou rosa emanará rapidamente de seu personagem no começo do segundo golpe.

ESCOLHA, CRITICAL PARADE E METEO TAG COMBOS

Outra grande novidade para os jogadores de SFEX. Para escolher um dos personagens, quando estiver jogando no modo Tag Battle, uma barra de Tag aparecerá. É ela que define a aparição do segundo personagem (que só pode ser chamado quando a barra estiver cheia).

O Critical Parade é usado para chamar mais um lutador para aumentar ainda mais o dano (mas para isso, você deve fazer o comando ↓↘→+SF+CF), com os dois personagens agindo em conjunto. Para poder usar este ataque, você precisa ter dois níveis na barra de Super.

Os Meteo Tag Combo é um arrasador golpe que usa os dois personagens simultâneos na cria de um combo destruidor. Para que estes sejam usados, certos personagens devem ter afinidade com outros, para dar início ao combo. Dependendo do personagem que você estiver controlando, o início do Meteo Tag Combo pode variar. Também durante um Tag Match, quando um de seus personagens é derrotado, o segundo entra em cena para terminar a luta. Além do personagem restante entrar em cena, ele também ganhará o direito de usar a barra de super do seu parceiro, podendo ter até no máximo, seis níveis de Super.

LEGENDA

S .... *Qualquer Soco*
SR .... *Soco Rápido*
SM .... *Soco Médio*
SF .... *Soco Forte*
SSS .... *Os três botãoes de Soco*
C .... *Qualquer Chute*
CR .... *Chute Rápido*
CM .... *Chute Médio*
CF .... *Chute Forte*
CCC .... *Os três botões de Chute*
(c) .... *Carregar o primeiro comando por 2 seg. ou mais*

A LISTA DE GOLPES

Os golpes a seguir estão listados em ordem alfabética de personagens, e a categoria dos golpes, demarcadas como **Golpes Comuns** (os típicos arremessos de cada personagem), **Golpes Especiais** (movimentos particulares e ataques de comandos de cada um), **Super Combos** (os Super Combos e Meteor Combos que dependem da barra de Super para serem executados) e por fim o **Meteo Tag Combo** (a novidade que tem a finalidade de chamar um outro personagem que tenha alguma afinidade com o seu jogador, para realizarem um ataque conjunto).

AREA

GOLPES COMUNS

Transmission: SR+CR
OCR: ←+SR+CR
Alternative Catch: →↘↓↙←+C, → ou ←+C
Hard Crash: SM+CM
Shove Step: →+CM
Pull Down Leg: →+CF
Head Crusher: pule, ↓+SF
Shift Club Straight: →+SR

Shift Stomp Punch: ↘+SM
Shift Club Upper: ↘+SF

GOLPES ESPECIAIS

Emulate: ←↓↙+S
Reverse Gear: depois do Emulate, ←↓↙+S
Humming Rush: ↓↘→+S
Jackson Kick: ↓↘→+C
Pop-up Knee: após o Jackson Kick, →+CR
Partition Break: após o Jackson Kick, →+CM
Pull Down Heel: após o Jackson Kick, →+CF
Upload: no ar, SSS (joga o punho para baixo)
Download: SSS (joga o punho para cima)
Shoulder Shrug: SR, SR, →, CR, SF

SUPER COMBOS

Great Cancer: ↓↘→↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Five Star Raid: ↓↘→↓↘→+C
Final Cancer: ↓↙←↓↙←+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

BALROG

GOLPES COMUNS

Wire Smash: SR+CR
German Suplex: ←+SR+CR
Wall Wing Suplex: ←+SM ou SF (também no ar)
Turueno Claw: SM+CM
Back Slash: CCC
Attaching Claw: →↓↘+S

GOLPES ESPECIAIS

Rolling Crystal Flash: (c) ←→+S
Flying Barcelona Attack: (c) ↓↑+C, depois S p/ atacar
Izuna Drop: (c) ↓↑+C, ↓+S p/ agarrão
Sky High Claw: (c) ↓↑+S

SUPER COMBOS

Grand Crystal Flash: (c) ←→←→+S
Sky High Aryuushun: (c) ↙↘↙↑+S
Sky Foot Terror: (c) ←→←→+C
Spinning Izuna Drop: após o Sky Foot Terror, ←↙↓↘→+S
Rolling Izuna Drop: (c) ↙↘↙↑+C, ↓+S p/ agarrão

METEO TAG COMBO

Desconhecido

BLANKA

GOLPES COMUNS

Wild Fang: SR+CR
Raging Nail: SM+CM
Rock Rash: →+SM
Amazon River Run: ↘+SF
Surprise Forward: CCC
Surprise Back: ←+CCC

GOLPES ESPECIAIS

Electric Thunder: S repetidamente
Rolling Attack: (c) ←→+S
Vertical Rolling: (c) ↓↑+C
Back Step Rolling: (c) ←→+C (aperte S p/ cancelar)
Air Rolling: pule, ↓↘→+S

SUPER COMBOS

Ground Shave Rolling: (c) ←→←→+S
Beast Hurricane: pule, ↓↘→↓↘→+S
Jungle Beat: (c) ←→←→+C
Super Electric Thunder: ↓↘→↓↘→+CCC

METEO TAG COMBO

Com Dhalsim: (c) ←→←→+SSS

CHUN-LI

GOLPES COMUNS

Koshuuda: SR+CR
Koshuuraku: ←+SR+CR
Ryuu Seiraku: no ar perto do adversário, ↓+SM ou SF
Senenshuu: SM+CM
Soushouda: →+SM
Tenkuu Kyaku: →+CM
Yousou Kyaku: pule, ↓+CM

GOLPES ESPECIAIS

Hyakuretsu Kyaku: C repetidamente
Kikouken: (c) ←→+S
Hyenshuu: ↓↙←+C
Spinning Bird Kick: ↓↘→+C

SUPER COMBOS

Gomen Ne!: SR, SR, →, CR, SF
Senretsu Kyaku: ↓↘→↓↘→+C
Kikoushou: ↓↘→↓↘→+S
Hazantenshou Kyaku: ↓↙←↓↙←+C
Kikoushou Goku: ↓↘→↓↘→+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

CRACKER JACK

GOLPES COMUNS

Power Hunter: SR+CR
Power Lift Throw: ←+SR+CR
Double Arm Punch: SM+CM
Angry Fist: →+SM

ALMANAQUE

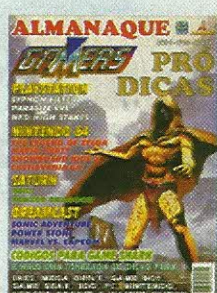
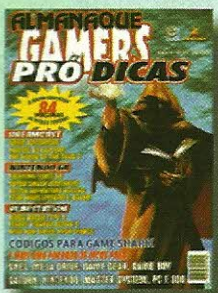
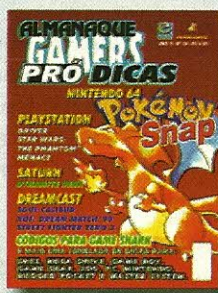
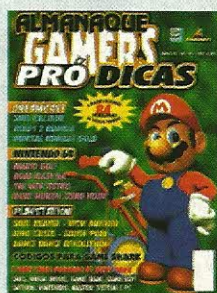
PRÓ DICAS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 08
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 09
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 08 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 09 - Cada R$ 4,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GOLPES ESPECIAIS

Dash Straight: (c) ←→+S
Dash Upper: (c) ←→+C
Feint Dash: ↓↙←+S
Final Punch: segure SSS ou CCC
Batting Hero: ←↙↓↘→+S
Soccer Ball Kick: ←↙↓↘→+C
Jack Hammer: →↘↓↙←+S

SUPER COMBOS

Home Run Hero: ↓↙←↓↙←+S
Crazy Jack: (c) ←→←→+S
Raging Buffalo: (c) ←→←→+C
Grand Slam Crusher: ↓↙←↓↙←+C
Home Run King: ↓↘→↓↘→+CCC

METEO TAG COMBO

Com Vulcano Rosso: (c) ←→←→+SSS

DARUN MISTER

GOLPES COMUNS

Back Drop: SR+CR
German Suplex: ←+SR+CR
Ganges DDT: no ar perto do adversário, ↓+SM ou SF
Ganges Catch: SM+CM

GOLPES ESPECIAIS

Lariat: ↓↘→+S
Ganges DDT: →↓↘+C
Darun Catch: ←↓↙+S (counter aéreo)
Daikaku: SSS
Joujou: aperte CCC quando para conectar com o Daikaku
Brahma Bomb: 360º+S
Indra Hashi: 360º+C

SUPER COMBOS

Indra ~ Hashi: ↓↙←↓↙←+C
Chouzetsu Kishin Bomb: 720º+C
G.O.D.: 360º+SSS

METEO TAG COMBO

Com Zangief: 720º+CCC

DHALSIM

GOLPES COMUNS

Yoga Smash: SR+CR
Yoga Throw: ←+SR+CR
Yoga Shock: SM+CM
Drill Kashira Tsuki: pule, ↓+SF
Drill Kick: pule, ↓+C
Yoga Teleport: →↓↘+ SSS ou CCC
Yoga Teleport: ←↓↙+ SSS ou CCC

GOLPES ESPECIAIS

Yoga Fire: ↓↘→+S
Yoga Flame: ↓↙←+S
Yoga Blast: ↓↙←+C
Yoga Catch: ↓↘→+C
Yoga Contact: C depois do acerto do Yoga Catch
Yoga Fake: ↓↘→+CCC depois do acerto do Yoga Catch

SUPER COMBOS

Yoga Drill Kick: pule, ↓↘→↓↘→+C (direcione o ataque com ↑ ou ↓)
Yoga Legend: ↓↙←↓↙←+C
Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

DOCTRINE DARK

GOLPES COMUNS

DEATH Moment: SR+CR
DARK Throw: ←+SR+CR
SHUDDER Blade: SM+CM
KNIFE Nightmare: →+SM
DEATH Spin Kick: →+CM

GOLPES ESPECIAIS

DARK Wire: ↓↘→+S
DARK Spark: não faça nada depois do Dark Wire
DARK Hold: após o Dark Wire, ←+S
KILL Wire: →↓↘+S
EX-plosive: ↓↘→+C

SUPER COMBOS

KILL Trap: ↓↘→↓↘→+S
DARK Shackle: ↓↘→↓↘→+C
EX-prominence: ↓↙←↓↙←+C
DEATH Trap: ↓↙←↓↙←+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

GARUDA

GOLPES COMUNS

Satsuga: SR+CR
Shouki: ←+SR+CR
Shuuki: ↓+SM ou SF (também no ar)
Saiga: SM+CM
Zanki: →+SF
Kyouja: →+CF
Bu: →↓↘+SSS

GOLPES ESPECIAIS

Kizan: →↓↘+S
Kouka: ←↙↓↘→+C
Shuuga: ↓↘→+S
Raiga: →↓↘+C
Jazan: ←↓↙+S
Ranzan: ←↓↙+C

SUPER COMBOS

Kienbu: ↓↙←↓↙←+S (pode ser feito no ar)
Kienshou: ↓↘→↓↘→+S
Soukondan: ↓↙←↓↙←+C
Kyoujin Sanshuu: ↓↙←↓↙←+CCC
- após Kyoujin Sanshuu: ↓↘→↓↘→+C
- após Kyoujin Sanshuu: ↓↙←↓↙←+S

METEO TAG COMBO

Desconhecido

GUILE

GOLPES COMUNS

Judo Throw: SR+CR
Dragon Suplex: ←+SR+CR
Flying Buster Drop: no ar perto do adversário ↓+SM ou SF
Elbow Stamp: SM+CM
Spinning Back Knuckle: →+SF
Knee Bazooka: → ou ←+CR
Rolling Sobatto: → ou ←+CM
Heavy Stab Kick: → ou ←+CF

GOLPES ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→+S
Somersault Kick: (c) ↓↑+C

SUPER COMBOS

Opening Gambit: (c) ←→←→+S
Double Somersault Kick: (c) ↙↘↙↑+C
Sonic Boom Typhoon: (c) ←→←→+CCC

METEO TAG COMBO

Com Chun-Li: (c) ←→←→+SSS

HOKUTO

GOLPES COMUNS

Kyaku: SR+CR
Keishukou: ←+SR+CR
Ryuusui: 360º+S
Bukyakuzan: SM+CM
Chuuhou: →+SF
Gaishuu: →+CF

GOLPES ESPECIAIS

Chougekihou: ↓↘→+S
Shougekiha: após Chougekihou, →+S
Shinkuugeki: após Chougekihou, ←+S
Shinkyakugeki: após Chougekihou, ←+C
Gokyakukou: ←↓↙+S (counter)
Shinkuukou: ↓↙←+S
Shinkyakukou: ↓↙←+C
Shin: após Shinkyakukou ou Shinkuukou, ←+S ou C

SUPER COMBOS

Kireneki: ↓↙←↓↙←+S
Gyakuhouza: ↓↙←↓↙←+C
Kakusei: ↓↘→↓↘→+C
Shirasegatana: ↓↘→↓↘→+CCC

METEO TAG COMBO

Desconhecido

KAIRI

GOLPES COMUNS

Kuteikaku: SR+CR
Uraji Goku Guruma: ←+SR+CR
Bukyaku: SM+CM
Ryoubu: →+CM
Ryuujin Kyaku: pule, ↓+CM ou CF

GOLPES ESPECIAIS

Mekkuu Zangeki: ←↓↙+S
Maryuu Rekkou: →↓↘+S
Shinki Hatsudou: ↓↘→+S
Mouryou Kasen: ↓↙←+C
- após Mouryou Kasen: ←+C

SUPER COMBOS

Shinki Hatsudou Kai: pule, ↓↘→↓↘→+S
Sairou Kyoushu: ↓↙←↓↙←+S
Garyuu Messhuu: pule, ↓↘→↓↘→+C
Kyouja Renbu: SR, SR, →, CR, SF
Shouki Hatsudou: ↓↘→↓↘→+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

KAKUSEI HOKUTO

GOLPES COMUNS

Kyaku: SR+CR
Keishukou: ←+SR+CR
Ryuusui: 360º+S
Bukyakuzan: SM+CM
Chuuhou: →+SF
Gaishuu: →+CF

GOLPES ESPECIAIS

Chougekihou: ↓↘→+S
Shouringeki: após Chougekihou, →+S

Shinkyakukou: ↓↙←+C
Shouringeki: ↓↙←+S

SUPER COMBOS

Renshougeki: ↓↙←↓↙←+S
Kireneki: ↓↙←↓↙←+S
Kyakuhougi: ↓↙←↓↙←+C
Renpu: SR, SR, →, CR, SF
Tenkyou Satsu: ↓↘→↓↘→+CCC

METEO TAG COMBO

Com Kairi: SR, SR, ←, CR, SF

KEN

GOLPES COMUNS

Seoi Nage: SR+CR
Jigoku Guruma: ←+SR+CR
Jigoku Fuusha: no ar perto do adversário, ↓+ SM ou SF
Inazuma Kakato Wari: SM+CM
Zenpou Tenshin: ↓↙←+S

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→+S
Shouryuuken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C (pode ser feito no ar)

SUPER COMBOS

Shouryuureppa: ↓↘→↓↘→+S
Shinryuuken: ↓↘→↓↘→+C
Shippuu Jinrai Kyaku: ↓↙←↓↙←+C (↓↙←+C p/ cancelar)
Kuzuryuureppa: ↓↙←↓↙←+CCC

METEO TAG COMBO

Com Ryu: ↓↙←↓↙←+SSS

NANASE

GOLPES COMUNS

Kyaku: SR+CR
Keishukou: ←+SR+CR
Ryuusui: 360º+S
Suikazura: SM+CM
Touchuuhou: →+SM
Rakushi Chigeki: pule, ↓+CM

GOLPES ESPECIAIS

Tenshoukon: →↓↘+S
Sanrenkon: ↓↘→+S
- após o Sanrenkon, →+S

Kasumioroshi: ↓↙←+C
- após o Kasumioroshi, C

Gekkyouponan: ←↓↙+S
- após o Gekkyouponan, S

SUPER COMBOS

Yayoitouningi: ↓↙←↓↙←+S (pode ser feito no ar)
Meigetsu: durante o Yayoitouningi, SSS
Ariake: durante o Yayoitouningi, CCC (↓↙←+S p/ retornar)
Izayoirennin: ↓↘→↓↘→+S
Machiyoi Tenkyuugeki: SR, SR, →, CR, SF

METEO TAG COMBO

Com Hokuto: SR, SR, ←, CR, SF

PULLUM PURNA

GOLPES COMUNS

Odin's Fate: SR+CR
Neck Factor: ←+SR+CR
Dance Wind: no ar perto do adversário, ↓+SM ou SF
Al'kul Ankle: SM+CM
Al'kul Wrist: →+SM
Al'kul Wrist: pule, ↓+SM
Reverse Ankle: pule, ←+CM

GOLPES ESPECIAIS

Drill Press: ↓↘→+C (pode ser feito no ar)
Pullum Kick: →↓↘+C
Ten'el Kick: ↓↙←+C
Femina Wind: pule, ↓↙←+S

SUPER COMBOS

Praec Larum: ↓↙←↓↙←+C
Res Arcana: ↓↘→↓↘→+C
Kind Wind: pule, ↓↘→↓↘→+S
Gradus Pall: ↓↘→↓↘→+SSS

METEO TAG COMBO

Com Darun: ↓↙←↓↙←+SSS

RYU

GOLPES COMUNS

Seoi Nage: SR+CR
Tomoe Nage: ←+SR+CR
Sakotsuwari: SM+CM
Senpuu Kyaku: →+CM
Kyuubi Kudaki: →+SF

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→+S
Shakunetsu Hadouken: →↘↓↙←+S
Shouryuuken: →↓↘+S
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←+C,então ←+C até três vezes

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→+S
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓↙←↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Shin Shouryuuken: ↓↘→↓↘→+CCC

METEO TAG COMBO

Desconhecido

SAGAT

GOLPES COMUNS

Tiger Carry: SR+CR
Tiger Rage: ←+SR+CR
Tiger Break: SM+CM
Tiger Fake: ←↓↙+S

GOLPES ESPECIAIS

Tiger Shot: ↓↘→+S
Ground Tiger Shot: ↓↘→+C
Tiger Blow: →↓↘+S
Tiger Crush: →↓↘+C

SUPER COMBOS

Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→+S
Ground Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→+C
Tiger Raid: ↓↙←↓↙←+C
Tiger Genocide: ↓↙←↓↙←+S
Tiger Storm: ↓↘→↓↘→+S

METEO TAG COMBO

Desconhecido

SAKURA

GOLPES COMUNS

Sakura Shibome: SR+CR
Cellar Shoot: ←+SR+CR
Flower Kick: SM+CM

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→+S
Shououken: →↓↘+S
Shunpuu Kyaku: ↓↙←+C
A-Ha-Ha: 360º+S

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→+S
Midare Zakura: ↓↘→↓↘→+C
Haru Ichiban: ↓↙←↓↙←+C
Shungo Kusatsu: SR, SR, →, CR, SF
Nekketsu Hadouken: ↓↘→↓↘→+SSS
Meteo A-Ha-Ha: 720º+SSS

METEO TAG COMBO

Com Ryu: SR, SR, ←, CR, SF

SHADOW GEIST

GOLPES COMUNS

Death Stunt: SR+CR
Death Space: no ar perto do adversário, ↓+SM ou SF
Death Flip: SM+CM
Stepping Upper: →+SM
Death Heel: →+CM
Death Escape: ←←

GOLPES ESPECIAIS

Death Crusher: ↓↘→+S
Death Break: ↓↘→+C
Death Press: ←↓↙+C
Death Sword Kick: pule, ↓↘→+C
Death Samu: pule, ↓↙←+C

SUPER COMBOS

Super Death Crusher: ↓↘→↓↘→+C (pode ser feito no ar)
Death Government: ↓↘→↓↘→+S
Death Dream: SR, SR, →, CR, SF
Death Dream: no ar perto do adversário, 720º+S
Death Energy: ↓↙←↓↙←+C
Super Death Energy: ↓↙←↓↙←+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

SHARON

GOLPES COMUNS

Blade Mount: SR+CR
Blade Choke: ←+SR+CR
Flying Neck Drop: no ar perto do adversário, ↓+SM ou SF
Spinning Double Knuckle: SM+CM
Step Combo Punch: →+SM
Step Combo Kick: →+CM
Crush Punch: →+SF
Sliding Sweep: ↘+CF

GOLPES ESPECIAIS

Half Moon Kick: ↓↙←+C
Prisoner Scissors: conecte com o Half Moon Kick, ↓+C
Gale Hammer Punch: ↓↘→+S
- após o Gale Hammer Punch: →+S
- após o Gale Hammer Punch: ↙+C
- após o Gale Hammer Punch: ↘+C

Bermuda Symphony: →↓↘+C

SUPER COMBOS

Shadowlu Combination: ↓↙←↓↙←+S
Load: ↓↘→↓↘→+S
Hellfire: após o Load, ↓↘→↓↘→+S
Sharon Special: ↓↘→↓↘→+C (↓↙←+C p/ cancelar)

Assault Rifle: ↓↘→↓↘→+SSS

METEO TAG COMBO

Desconhecido

SKULLOMANIA

GOLPES COMUNS

Skullo Stunt: SR+CR
Skullo Space: ←+SR+CR
Skullo Punch: SM+CM
Stepping Upper: →+SM
Dangerous Hero: →+SM
Skullo Dash: →→
Skullo Back Roll: ←←

GOLPES ESPECIAIS

Skullo Head: →↓↘+S
Skullo Dive: durante o Skullo Head, aperte S
Skullo Crusher: ↓↘→+S
Skullo Slider: ↓↘→+C
Skullo Takachef: ←↓↙+C

SUPER COMBOS

Super Skullo Crusher: ↓↘→↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Super Skullo Slider: ↓↘→↓↘→+C
Shin Skullo Dream: SR, SR, →, CR, SF
Skullo Dream: SR, SR, ←, CR, SF
Skullo Energy: ↓↙←↓↙←+C
Skullo Ball: ↓↙←↓↙←+S
Super Skullo Energy: ↓↙←↓↙←+CCC

METEO TAG COMBO

Desconhecido

VEGA

GOLPES COMUNS

Dead Risuru: SR+CR
Death Throw: ←+SR+CR
Psycho Crash: SM+CM
Vega Warp Forward: →↓↘+ SSS ou CCC
Vega Warp Back: ←↓↙+SSS ou CCC

GOLPES ESPECIAIS

Psycho Crusher: (c) ←→+S
Double Knee Press: (c) ←→+C
Head Press: (c) ↓↑+C
Somersault Skull Dive: após o acerto do Head Press, S

SUPER COMBOS

Psycho Cannon: (c) ←→←→+S
Knee Press Nightmare: (c) ←→←→+C
Psycho Break Smasher: (c) ←→←→+SSS

METEO TAG COMBO

Com Balrog: (c) ←→←→+CCC

VULCANO ROSSO

GOLPES COMUNS

Digestivo: SR+CR
Respresso: SM+CM
Ayelu no Tsubasa: SSS

GOLPES ESPECIAIS

Etna no Ikari: SSS, então C
Hibashiri: ↓↘→+C
Legalo: CCC
Vulcanus: ↓↙←+S
Cancer no Kutsujoku: ↓↙←+C
Vesuvius no Ikari: ↓↘→+S
- após o Vesuvius no Ikari: →+S
- após o Vesuvius no Ikari: →+C

SUPER COMBOS

Tame Iki no Hashi: ↓↘→↓↘→+S
Pisa no Shatou: ↓↙←↓↙←+S
Accelerando: ↓↙←↓↙←+C
Shikei: ↓↘→↓↘→+CCC

METEO TAG COMBO

Desconhecido

ZANGIEF

GOLPES COMUNS

Air Ankle: SR+CR
German Suplex: ←+SR+CR
Stomach Block: por trás, ←+SR+CR
Elbow Stamp: SM+CM
Flying Body Attack: pule, ←+ SF

GOLPES ESPECIAIS

Double Lariat: SSS
Quick Double Lariat: CCC
Screw Pile Driver: 360º+S
Atomic Suplex: 360º+C (perto do adversário)
Russian Suplex: 360º+C (longe do adversário)
Bear Hug: S antes de agarrar com o Russian Suplex

SUPER COMBOS

Final Atomic Buster: 720º+S
Super Stomping: ↓↘→↓↘→+C (↓↙←+C p/ cancelar)
Aerial Russian Slam: ↓↙←↓↙←+C (anti-aéreo)
Cosmic Final Atomic Buster: 720º+SSS

METEO TAG COMBO

Com Darun: 720º+CCC